

Códigos secretos
Guías rápidas
Patas arriba

LOS MEJORES TRUCOS Y SOLUCIONES DE:

URBAN ASSAULT
SPELLCROSS
QUAKE II: GROUND ZERO
INDUSTRY GIANT

Incluye trucos para más de **25** juegos

Edita:
Hobby Press, S. A.



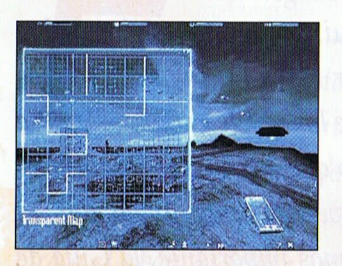
Redacción:
Carmelo Sánchez, Antonio Javier. Gil,
Juan José Vázquez, Rubén J. Navarro, Enrique Bellón.
Edición y diseño:
Equipo Micromanía
Imprime: **Pentacrom,S.L.**
Depósito Legal: **M-15.436-1985**

Este mes El Gran Libro de Trucos de Micromanía llega cargado de juegos de estrategia sobre todo, pero también de juegos de acción. Para empezar, tenemos una detallada Guía Rápida sobre el fascinante programa de Terratools y Microsoft, en la cual te traemos los pasos a seguir para pasarte todas y cada una de las muchas misiones que ofrece «Urban Assault», con esa combinación estre estrategia en tiempo real y acción, que deberás dominar a la perfección para terminar con la amenaza alieníagena.Seguimos con otra Guía Rápida, y también sobre un juego de estrategia, esta vez enclavada dentro del subgénero de estrategia por turnos.Nos estamos refiriendo a «Spellcross: The Last Battle», donde podrás encontrar el perfecto camino a seguir, así como una descripción de todas las unidades de los dos bandos (Alianza y Oscuridad), selección de los objetivos y un estudio meticuloso del enemigo, que vienen a formar, a grandes rasgos, algunos de los apartados de estas páginas.

El tercero a venir a colación es, nada más y nada menos que el segundo disco de escenarios diseñados para «Quake II», y que lleva el subtítulo «Ground Zero». En la Guía rápida que incluimos en estas páginas sobre el mismo podrás descubrir todos los lugares secretos que conforman cada uno de los niveles, y cómo llegar a ellos sin dificultad. Seguro que a todos los incondicionales de este arcade 3D les vendrá de maravilla. Por últimos, pero no por ello menos importante, la Guía de «Industry Giant», o cómo llegar a simular el triunfo en el mundo de los negocios en el ordenador. Aquí podrás descubrir todos los pasos para hacerte con el control, así como estrategias a seguir para poder triunfar de una manera aplastante en este divertido programa. Como siempre, terminamos esta entrega número ocho de El Gran Libro de Trucos con una recopilación de trucos para muy distintos géneros dentro del mundo de los ordenadores, especialmente dedicado a aquellos que no se ajustan a las reglas. Esperamos que este ejemplar sea de tu agrado hasta una nueva cita.

URBAN ASSAULT

Apocalipsis final





Corren malos tiempos para los humanos, con la Tierra casi conquistada por alienijenas hostiles que ha diezmado las defensas terrestres reduciéndolas a una mínima resistencia subterránea. Desde los bunkers se prepara la reconquista con un ejército de engendros mecánicos manejados por los pocos hombres que aún pueden hacerlo. El tiempo corre, y con él la existencia de la Humanidad...





Las misiones de «Urban Assault» (40 en total) tienen el mismo objetivo: la destrucción de los enemigos y la captura de determinados emplazamientos. El juego no es lineal, y por tanto el orden en que se realicen las misiones puede variar del que nosotros hemos seguido aquí. Antes de abordar cada misión es importante leer (o contemplar) las instrucciones y estudiar con detenimiento el mapa, aunque no todos los elementos importantes aparezcan en él y tengamos que descubrirlos.
De misión en misión podemos pasar las unidades que han sobrevivido a la anterior, por lo que cuantas más unidades queden intactas y consigamos pasar por la puerta de final de nivel, más tendremos para el nivel siguiente.

HYDE PARK

Se trata de la última misión de entrenamiento, y nuestra preparación definitiva para lo que ha de venir. El primer objetivo ha de ser capturar la estación de energía, que se encuentra al Sudeste, y que suele ser la clave en todas las misiones, ya que rellena nuestra energía. Manda unos pocos tanques Fox a capturar la estación, mientras otros se quedan de guardia en la Host Station. Una vez capturada, transporta la Host Station hasta allí, y crea un buen grupo de Fox para enviarlos contra la Host Station enemiga (al Oeste). Una vez hecho esto, dirígete a la puerta de final de misión, situada en el Sudoeste del mapa.

VIRGIN STEEL

Comienzas el nivel con 750 unidades de energía, por lo que desactiva la energía de tu estación y crea todos los Fox que puedas, enviándolos a tomar la estación de energía, dejando alguno como defensa

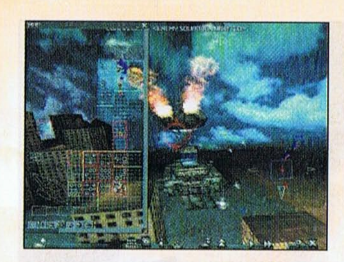




de la Host Station, que será atacada en breve. Cuando tengas la estación de energía, lleva tu Host Station hasta allí y captura los sectores colindantes. Envía un par de escuadras de Fox a capturar la actualización tecnológica, que te permitirá crear un grupo de Jaguar para lanzarlo contra la Host Station enemiga (al Oeste de la tuya). Una vez destruida y capturados los sectores necesarios, dirígete a la puerta de salida, que ya estará activada.



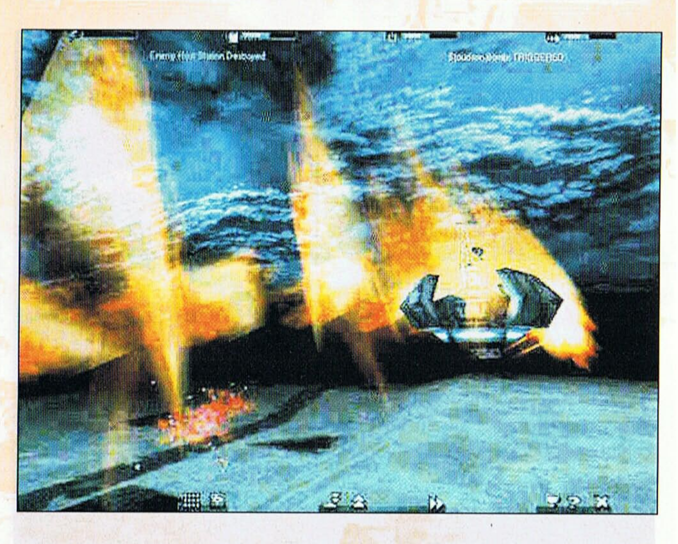






SKULL ALLEY

Antes que nada, envía algunos Fox a capturar la actualización tecnológica (al Noroeste de tu base), con la que podrás crear los rápidos, pero débiles, tanques ligeros Weasel. El grupo de Fox restante, envíalos a capturar la estación de energía, defendida por Ghargoils, y cuando la tengas, envía allí tu Host Station. Conquista los sectores



cercanos, crea más tanques Fox (mejor que Weasel), y envíalos contra la Host Station enemiga. Una vez destruida, dirígete tu Host Station con seguridad hacia la puerta de salida.

SURPRISE!

En el sector al Norte de tu Host Station se encuentra otra enemiga, que tendrás que destruir con todas tus fuerzas, para después dirigirte con un buen grupo de Fox a la estación de energía situada ocho sectores al Oeste de tu posición. No obstante, reserva unos cuantos Fox junto a tu base para repeler un ataque de Ghargolis enemigos. Después, dirígete a por la actualización tecnológica, custodiada por una segunda estación Gorkhov, que también tendrás que destruir. Erradicados los Gorkhov, vete a por los Taerkasten, capturando previamente la actualización tecnológica que te proporcionará un nuevo blindaje para los Fox. Asalta con oleadas de Fox la base situada al Noroeste, protegida por colinas, apoyando la ofensiva con Jaguar. Una vez destruida, estará libre la salida del nivel.

DARK VALLEY

Comienzas al Sur de dos potentes estaciones de energía, de las cuales debes conquistar la más al Oeste, y construye varias escuadras de al menos ocho componentes cada una. Deja dos de ellas (Fox y Jaguar) de defensa, y manda otra a conquistar la estación de energía cercana. En esta fase encontrarás actualizaciones tecnológicas y una bomba Stoudson que activarás, y que al finalizar la cuenta atrás, acabará con todos los enemigos menos contigo, por eso tienes que procurar que no la desactiven. Mientras tanto, avanza por el Oeste con una potente fuerza de ataque contra la Host Station enemiga. Otra opción es destruir la estación de energía de los Ghorkovs para que no puedan retomarla.

FORT GRENADA

Antes de nada, teletransporta tu Host Station al Norte de la actualización tecnológica (dos sectores al Sur y uno al Oeste de tu posición de comienzo). Sitúate físicamente manejando la torreta cañón que







hay en la parte inferior de la Host Station, y dispara contra la actualización tecnológica hasta controlarla, con lo que puedes volver a teletransportar tu Host Station a un sitio seguro. Ahora, lo más sensato es que te dirijas hacia la puerta sin enfrentarte a nadie, pero también puedes ir a por la Host Station enemiga, en ambos casos con un buen ejército de Hornets, sobre todo.

CHECKER BOARD

Con los Hornets que produjiste en el nivel anterior podrás hacer frente a los Ghorkov mientras capturas la actualización tecnológica. Después avanza hacia la estación de energía, sin dejar de producir Wasps, que te vendrá muy bien en la lucha. Vigila la estación de energía, pues los Ghorkov suelen mandar su Host Station hacia allí, donde podrás destruirla fácilmente y acabar el nivel. Si no acude a tu encuentro, tendrás que ir a buscarla, pasando por entre las flak station de los Ghorkov.

LABYRINTH

Utilizando mayormente Hornets (que se supone has conseguido salvar de la fase anterior), explora el mapa, centrando tu avance en la estación de energía, mientras dejas todos los tanques y al menos tres Hornet en reserva. Una vez capturada la estación, haz volver a todos los Hornet para defender tu Host Station de un ataque Ghorkov, desentendiéndote de la actualización tecnológica, que no necesitas. Antes del ataque final, concentra tus fuerzas en la Host Station enemiga, dejando para el final la estación de energía que la abastece.

TAERKASTIK

Los Taerkastens están aprisionados contra una esquina del mapa, y

plantearán una férrea resistencia a nuestros ataques, que se deben organizar de la siguiente forma. Primero conquista la estación de energía abandonada con un tercio de tus fuerzas, y con el otro vete a por la actualización tecnológica del Noroeste. Deja el resto de las tropas guardando la Host Station, que llevarás a la estación de energía tan pronto como la captures. No dejes de producir unidades mientras puedas, ni de enviarlas contra la base Taerkastik en sucesivas oleadas, hasta que destruyas a sus defensores, antes de lanzar el ataque final contra la Host Station.

NEW STONEHENGE

El objetivo es bombardear las casas de los Taerkastens, puesto que la Host Station se retira rápidamente a una posición al Oeste donde está más segura que en su posición de comienzo, y junto a una estación de energía más potente. Comienza conquistando los sectores que rodean a tu base, mientras construyes una sólida defensa contra los Serp, peligrosos aviones de tus enemigos que evitan con facilidad a los Hornets. Por último, lánzate a por la nave nodriza de los Taerkastens, destruyendo previamente su estación de energía para debilitarla convenientemente. Cuando esto suceda, la Host Station enemiga volverá a su posición inicial, donde puedes dejar tropas para procurarla un buen recibimiento.

HARD THING

Con las dos Waps que hay en la parte Noroeste del mapa, captura la estación de energía principal de los Mykonian, que en cuanto te vean comenzarán a atacarte. Nada más capturada la estación, manda tu Host Station hacia allí y prepárate para defenderla, tarea para la cual





los Weasel son ideales. Superado este primer problema, lánzate a por la Host Station de los Mykonian y después a por su otra estación de energía, para después volver a teletransportar tu Host Station a su posición de comienzo. Prepárate para un asalto contra los Gorkhov en el Sur, enviando tus unidades por la parte Este del mapa, interponiéndote entre la estación de energía Gorkhov y su base, tomando la primera y teletransportando tu Host Station hacia allí. Ahora sólo queda que acumules tropas para realizar el asalto final a la base de los Gorkhov.

NO-MAN'S LAND

Si tu Host Station está a plena energía, puedes intentar capturar una de las estaciones de energía de los Mykonian y teletransportar tu base hacia ella, aunque es un poco arriesgado. En cualquier caso, has de destruir la Host Station de los Mykonian para conseguir su actualización tecnológica: la flak station, que construirás varias para colocarlas cerca de tus estaciones de energía, que serán atacadas por los Gorkhov. Una vez que tengas cuatro flak en el Sur (el más problemático), y dos o tres en el Norte, puedes pasar al ataque sobre la flak station enemiga más al Norte, aproximándote a ella por la parte Norte del mapa, para mantenerte alejado de otra que está dos sectores más al Sur. Deberás lanzar contra ella al menos de 30 a 40 unidades, lo que te proporcionará una entrada en territorio Gorkhov, directamente sobre las estaciones de energía y la Host Station de tus enemigos.

PEDESTAL MOUNTAIN

La clave de este nivel está en la actualización tecnológica que conseguiste en Hard Thing. El primer paso es capturar la estación de energía









situada al Este, mientras resistes los bombardeos Taerkasten, que debería toparse con tus defensas flak que habrás situado en el camino que te separa de las montañas, cubriendo asimismo los flancos Este y Oeste. Comienza a producir Hornets, que lanzarás contra el cuartel general Taerkasten encima de la montaña, al mismo tiempo que te mueves de forma suicida contra los Gorkhov más al Norte. Métete físicamente en un Hornet y ataca la Host Station de los Gorkhov hasta que caiga, preservando la estación de energía para utilizarla tú si puedes. Finalmente, para acabar con las fuerzas Taerkasten restantes, activa la bomba Stoudson accionando todos los interruptores y protegiéndolos con un escuadrón en cada uno.

DRAK

El primer objetivo ha de ser el enemigo más débil: la Host Station de los Taerkasten. Mueve tu base a tu estación de energía y produce al menos diez Hornets y otros diez vehículos más de otro tipo, que enviarás hacia el Oeste hasta el final del mapa. Al mismo tiempo, con un escuadrón de Fox, conquista la actualización tecnológica en el Sudoeste, que te permitirá construir estaciones de energía. Con la fuerza que había al Oeste, ataca la estación Taerkasten, participando tu activamente en el ataque, e ignorando las unidades enemigas. Cuando termines con ella, teletransporta tu Host Station hasta la nueva estación de energía recién conquistada, moviendo la mayoría de tus tropas, y deja siete Fox y una flak para defensa en la antigua. A partir de aquí, ataque directo contra la base Ghorkov.

TWO HILLS

Construye una estación de energía en la esquina Sudeste del mapa y

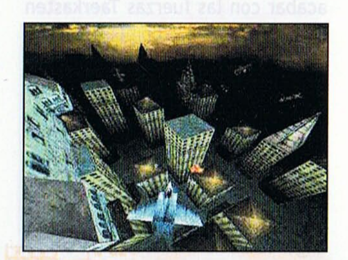
lleva tus tropas hasta allí para protegerla, mientras comienzas a construir flaks en dirección Este, bien una estación en cada sector, o bien en forma de tablero de ajedrez. Avanza lentamente hasta que tengas (tuya o capturada) una flak en la región más al Sur, que te permitirá captura la estación de energía Mykonian que hay también al Sur. Luego avanza tu línea de flak hacia el Norte con mucho cuidado de que tus enemigos no te las capturen, pues te derrotarían con extrema facilidad.

GREAT CONFUSION

Nada más comenzar la misión, coloca una estación de energía en la esquina Noroeste del mapa, y reúne tus Hornet para realizar una ataque sobre los Taerkasten en la esquina Nordeste, donde encontrarás su estación de energía. Toma la estación, traslada tu Host Station hasta allí, monta sus defensas, y ataca la base Taerkasten colindante. Gasta el resto de tus recursos en crear una gran fuerza para realizar un ataque hacia el Sur, mediante una mezcla de Hornets y Wasps, junto con algunos tanques, para hacer huir a los Ghorkovs hacia su estación de energía en el Sudeste. Éste será su último refugio, y tendrás tiempo para preparar una última ofensiva suficientemente eficaz, a ser posible desde dos flancos.

PEACEMAKER

Al principio, serás testigo de un ataque de los Ghorkov contra los Taerkasten, por lo que harás mejor en no meterte en medio y preparar una fuerza de ataque potente, pues tus enemigos no te molestarán. Limítate a conquistar (o destruir) estaciones de energía, recoger las dos actualizaciones tecnológicas que



hay cerca del centro del mapa, y hostigar discretamente a los contendientes. Lo mejor es atacar al más fuerte de los dos (los Ghorkov) cuando esté en medio de una ofensiva, privándole de sus estaciones de energía y después de su base principal, para luego hacer lo mismo con los Taerkasten.

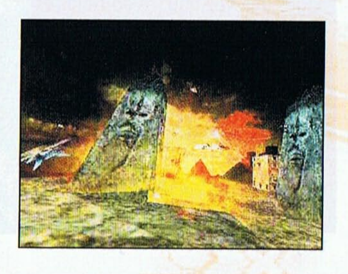
HURZ

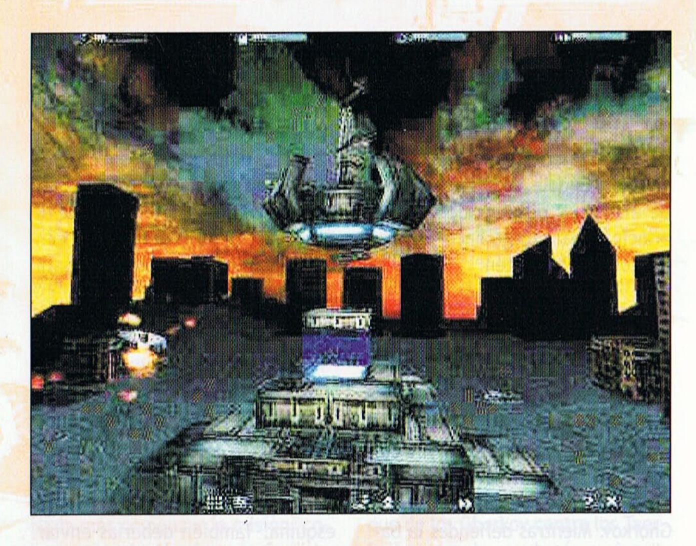
Cuando tengas convenientemente protegida la estación de energía, traslada tu base hasta ella y construye una flak, lo que te servirá como cuartel general móvil en tu asalto en el flanco Sudoeste de los Ghorkov. Mientras defiendes la base, necesitas construir una fuerza aire-tierra que comience a conquistar hacia el Este y hacia el Sur. Cuando hayas hecho esto, podrás volver a llevar tu base al Noroeste. El siguiente paso es capturar la estación de energía y la actualización tecnológica en el Nordeste, empleando Tiger contra las flak, manejándolos tú personalmente. Dirígete hacia el Sur con una oleada de Hornets, seguidos por tanques, para conquistar la estación de energía. Una vez la tengas, teletransporta tu base hasta ella y defiéndela con flaks, pues es el eslabón final para la derrota de la base Ghorkov.

MOONLIGHT CITY

Coloca tus tres Falcon en Nivel de Agresividad 2 y envíalos a la esquina Nordeste del mapa, para tomar la estación de energía que hay un sector al Sur y uno al Oeste de la esquina. También deberías enviar diez Hornet, con el mismo Nivel de Agresividad, y cuando lleguen a su destino, subir su Nivel a 3. En-vía tu base a la estación recién conquistada, y crea una legión defensiva a base de Hornets y Fireflies, que utilizarás para conquistar los







sectores cercanos a ella. La primera línea de defensa Mykonian es una flak, que puedes intentar esquivar o destruir mediante Tiger. Los Mykonian pondrán en marcha una bomba Stoudson, por lo que guarda energía para construir unidades una vez que los edificios estén destruidos por acción de la bomba, y poder lanzar el ataque contra la base Mykonian.

COMMAND & TAERKAST

Comienza por localizar el prototipo volador cañón de iones Bronsteijn, que está situado justo al Sur de tus Weasels que han sido colocados al Sudoeste. Después de encontrar el Bronsteijn, transporta tu base a la estación de energía, y construye una segunda estación en el sector justo al Norte de tus Weasels. Después de recargar, crea un Marauder y vuela hacia el Sur hasta la primera cresta, donde encontrarás una esfinge que tendrás que destruir y recoger otro Bronsteijn. Vuelve hasta la segunda estación de energía y recarga de nuevo, y ahora que tienes un cañón Bronsteijn doble, puedes dirigirte a toda velocidad hacia la salida del nivel, situada al Sudeste.

Los Taerkasten atacarán con Leonid, Hetzelplanes y Zeppelins, que harías bien en contrarrestar con Weasel y Marauder.

DARK ZONE

Traslada tu Host Station a la estación de energía cercana y comienza a crear Wasps y Hornets. Después, recoloca la Host Station a la estación situada en la esquina Sudeste del mapa. Destruye la primera estación de energía, y envía a tus unidades hacia la Host Station, mientras construyes tres flak (que has de mantener permanentemente operativas) al Norte de la misma. Después, comienza a construir más Wasps, Hornet, y Dragonflies, que enviarás hacia al muro situado más al Este, atacando las estaciones de energía de los Ghorkov que encuentres en tu camino. Tendrás que repetir este proceso varias veces, dejando los Hornet en defensa y produciendo más aviones de ataque. Una vez que tienes las estaciones de energía destruidas, dirígete rápidamente hacia la Host Station Ghorkov, que tratará de construir más.





WIDE FIELD

En este nivel tienes que luchar contra los Taerkasten y los Ghorkov, que en un principio lucharán entre ellos mismos, aunque poco más tarde se darán cuenta de tu existencia y llegarán a haver lo propio contigo.

Los Ghorkov tienen un Turantul protegiendo sus estaciones de energía, por lo que será buena idea atacar primero a los Taerkasten, cuyas estaciones están en los sectores Sudoeste, hasta que acabes con ellos.

Después de todo esto, ataca las estaciones Ghorkov al Este de la puerta, una por una, hasta llegar al Turantul, del que te tendrás que ocupar personalmente utilizando un Falcon y disparándole desde arriba, donde él no te alcanza. Conseguido esto, la Host Station de los Ghorkov no debe ser un problema.

SIBUNA

En este nivel se te plantea el dilema de perseguir a los Black Sect o atacar a los Ghorkovs, pero la elección es fácil, puesto que si esperas, los Black Sect destruirán a la otra facción. Los Black Sect tienen tecnología que les hace invisible al radar, por lo que tendrás que buscarlos usando los vehículos y con el zoom del mapa al máximo, siguiéndoles la pista a sus vehículos, y comprobando lo que vemos en pantalla con la lectura del radar. Crea muchos tanques para contrarrestar las flak, que tendrás que mover en etapas por los interminables cañones, hasta llegar a las dos estaciones de energía "invisibles".

SULOG'S RISING

En este nivel, tanto los Taerkasten como los Sulgogar intentarán acabar

contigo desde el principio, por lo que resistir en ese momento es vital, y difícil. Lo mejor es construir una estación de energía en la parte superior de los acantilados que hay un sector al Este de tu posición, y crear una enorme fuerza defensiva. Por lo tanto, muévete a la estación de energía que hay al Este y construye una en la esquina Noroeste del mapa, para arrinconarte allí y no tener que hacer frente más que a un enemigo. De los dos que hay, los Sulgogar son los más difíciles, por lo que déjales que se ocupen de los Taerkasten hasta que tengas fuerza para ir a buscar las actualizaciones tecnológicas. En cualquier caso, los Taerkasten deben estar vencidos antes de que puedas ir con Warhammer a por el sector clave en la zona de los Sulgogar.

SULOG'S FINE THREAD

Hay una estación de energía varios sectores al Este de tu posición de inicio, a la que tienes que enviar Warhammer para capturarla. Hecho esto, lleva tu Host Station hasta allí para poder tomar



más territorio con los Warhammer, y aumentar tu energía.
Después, construye una flak cerca de la estación que hay un sector al Este de donde estás tú, y despliega unidades terrestres, con las que avanzarás poco a poco, sector a sector, obteniendo una actualización tecnológica. Llegarás hasta la Sulgogar Queen, que no es difícil de matar utilizando unidades como los Dragonfly. Para terminar esta misión con éxito, envía a los Warhammer hacia la puerta para acabar con la oposición restante, aunque deberías hacerlo personalmente.

TAER ON BLACK WADI

En este nivel dependes principalmente de tu ofensiva aérea, de la que los Dragonfly forman parte importante. Al comenzar el nivel, estás en la sección Noroeste del mapa, en la diagonal opuesta a los Black Sect, que están al Sudeste, junto con los Taerkasten, que están al Sudoeste deseando dar guerra con sus Hetzel.
Envía una flota de helicópteros Dragonfly a por el sector clave que hay al Sur, el avance tecnológico y la base Taerkasten, para luego dirigirlos a por los Black

Sect, apoyados por varios grupos de cuatro Tiger.

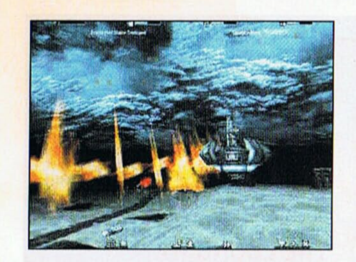
BLUE CASBAH

Protege tu estación de energía mediante una flak, y en cuanto la termines, crea una estación de nivel 2, para mover allí tu Host Station. Envía tus cuatro Falcon a capturar la estación que hay al Este, apoyados por un grupo de Fox, Tiger y Jaguar, por el corredor que lleva a la estación. Utiliza rutas para evitar las flak. Cuando tengas la estación, transporta otra vez tu Host Station y construye más flak para destruir a las enemigas, hasta que no quede ninguna. Es un nivel inmenso que requiere de mucho empleo de unidades terrestres, aunque las cruciales son las aéreas.

THE LOONG WAY

Transporta tu Host Station a la estación de energía más cercana y construye flak alrededor de ella, poniéndote a crear unidades. Debido a lo complicado del terreno, las unidades aéreas son







las que mejor te permitirán lanzar ataques y las más prácticas en defensa, aunque una buena fuerza terrestre también será necesaria en tu avance hacia el Norte contra los Mykonian.

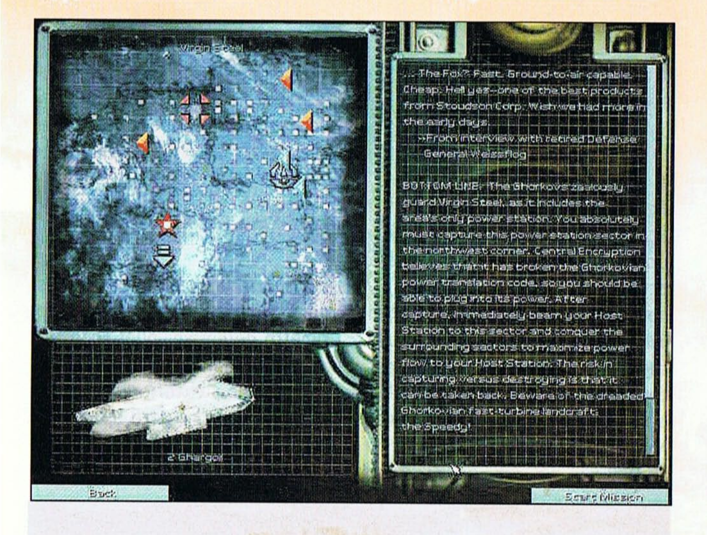
Después de realizar todo lo anterior, teletranspórtate hasta el Sudeste del mapa y construye otra estación de energía, protegida por flak. Con esta nueva edificación de la estación podrás producir más unidades para concentrarlas en los sectores clave y luchar de forma simultánea con los Mykonian y los Black Sect.

HAMBURGER HILL

Hay una bomba Stoudson en Hamburger Hill que te marca el ritmo para acabar con las demás facciones. Construye una segunda estación de energía cerca de la original, asegurándola convenientemente con flak. Los Taerkasten atacarán desde el Norte, intentando desarmar la bomba, mientras que otros ataques llegarán por el Sudeste y Sudoeste. Localiza las actualizaciones tecnológicas, para poder construir Hornet (al Este) y Tiger (al Sur).







Si alguna facción consigue desarmar la bomba, envía Marauders o Warhammer para poder volverla a activar.

MAZE WAYZ

Transporta tu Host Station a la estación de energía en la esquina Noroeste, y comienza a crear Weasel y Firefly que utilizarás para conquistar los sectores cercanos. Construye otra estación, protégela, y crea más unidades, que enviarás al Sur a tomar sectores, seguidas por Tiger y Rocksleds. Envía el grueso de tu ejército contra los Black Sect para finalmente acabar con los Taerkasten.

ASSI'S WAY

Antes que nada, construye una segunda estación en la esquina superior izquierda, y después una flak que colocarás entre las dos que ya tienes. Utiliza Fox, Warhammer y Falcon en tus grupos de defensa, patrullando aire y tierra. Utiliza las torres para ocultarte en la ofensiva contra las Host Station enemigas, y disparándolas a distancia. Envía Rhinos para tomar las Host Station. Al final, tras ocho

estaciones de energía se encuentra la Host Station Mykonian que has de destruir.

DEATH VALLEY

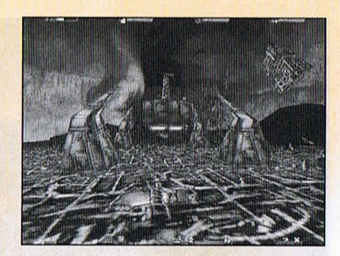
Recibirás un ataque demoledor al principio proveniente del Noroeste, por lo que debes transportarte a otro sitio (hacia el Sudoeste) y construir otra estación de energía junto al borde del mapa. Construye fuerzas y consigue actualizaciones tecnológicas, creando también flak para que se ocupen de las naves Mykonian. Con un sólo Rhino, tú personalmente puedes acabar una por una con las flak enemigas, escondiéndote y con un poco de habilidad. La parte más difícil es tomar el segundo sector clave, que tiene dos Host Station de los Mykonian.

MYKOPHOBIA

Transporta la Host Station a la esquina Sudoeste y construye un perímetro defensivo, pues todos los ataques vendrán del Noreste. Hay cuatro muros exteriores y cuatro interiores (con cuatro aperturas) rodeando a los Mykonian. Puedes







moverte por el perímetro exterior y destruir o conquistar las estaciones de energía. Todos los sectores clave tienen estaciones de energía Mykonian. Utiliza las estaciones de energía como cobertura para enfrentarte a la Host Station final.

GAUNTLET

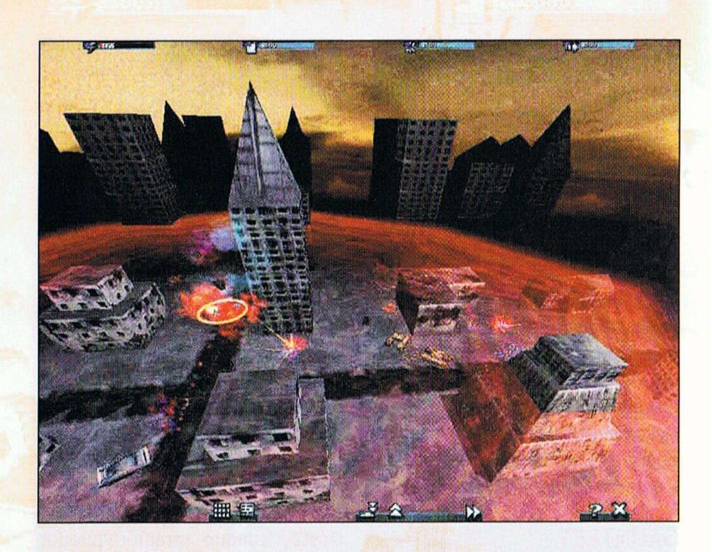
Construye una estación de energía. Tu estación está en el sector superior, por lo que debes construir una flak justo debajo del sector que tiene tu Host Station, que estará realizando montones de Weasel. Envía las unidades por los corredores, capturando (no destruyendo) estaciones de energía y explorando cuidadosamente, construyendo flak de defensa cuando las necesites.

SMILE

Crea algunos Warhammer y dirígelos por el borde más al Este hasta que lleguen al muro, y después hacia el Sudoeste, pasando una estación de energía sin tomarla. Llegas a otra estación, con otra más pequeña al lado, las cuales debes tomar y proteger con flak. Produce Firefly, Wasp, Weasel, Fox y Tiger para tomar la estación que hay al Oeste, aunque también puedes querer conquistar la fila de tres estaciones, trasladando tu Host Station hasta allí.

INDUSTRIAL CENTRE

Después de construir una estación de energía en la esquina Noroeste del mapa, produce grupos de Weasel y Hornet para conquistar territorio en el Sudeste y un par de estaciones. Después envía Falcon, Warhammer, Rhinos y Hornet a la región central. Construye tu primera estación en la esquina protegida, para poder trasladarte allí en caso de peligro, pero nunca a la



estación central, pues acabarían con tu Host Station en un abrir y cerrar de ojos. Tendrás que utilizar unidades terrestres y aéreas para acabar con el Turantul II.

DESERT OF MADNESS

Lleva tu Host Station a la estación de energía y conquista sectores para conseguir energía con que producir. Comienza creando unidades aéreas (Firefly) para tomar rápidamente los sectores colindantes; y después con Fox, Hornet, Weasel, Warhammer, Dragonfly y Rhinos, dirígete a por los radares Mykonian, para acabar con un ataque por los flancos contra la base poseedora de los mismos.

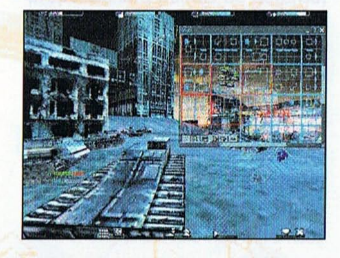
SLAUGHTER FIELD

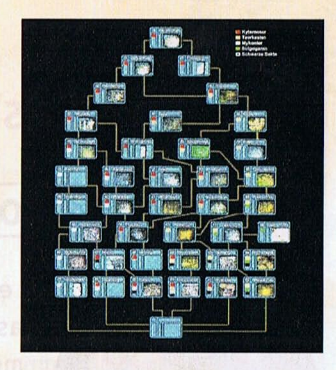
Construye flak cerca de tu Host Station y defiéndete como puedas con las unidades que te proporcionan de antemano. Comienza tu ofensiva con Warhammer hacia el Sudoeste, lo más al Sur posible y después hacia el Este, hasta que veas la bomba Soudson y las dos estaciones de energía. Conquístalas y lleva tu Host Station a una de ellas, mientras envías Weasel a

desarmar la bomba. Construye más unidades y dirígelas al Nordeste, donde encontrarán una segunda bomba Soudson cerca de una estación y una flak. El sector clave está al Nordeste, pero cuidado con los Black Sect y su habilidad de ocultación.

MISSION POSSIBLE

Aquí están todas las facciones, pero no es una misión difícil. Es un valle con dos corredores, y deberías colocar flak en ellos para protegerte de las unidades terrestres. Después, produce una estación de energía de nivel 2 y Warhammer en grandes cantidades, que enviarás al centro del nivel para coger las actualizaciones tecnológicas que allí hay. Mientras tanto, envía Weasel, Firefly y Fox al Este para asegurar los sectores, así como al Norte. Llévate el mayor número posible de unidades al nivel final.





PARASITE CITY

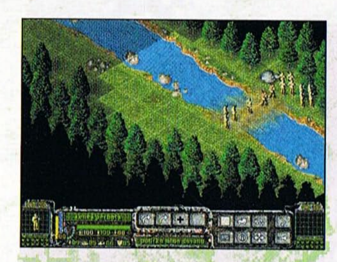
Estás en el nivel final de «Urban Assault», en el que serás atacado de forma inmediata. Establece una estación de energía y protégela con un par de flak. Crea montones de unidades y envíalas hacia el Este donde se encuentra otra estación, donde enviarás tu Host Station. Después de producir otra flak, construye helicópteros y envíalos al Norte a enfrentarse con los Taerkasten, haciendo lo propio en dirección Oeste con los Mykonian. Para finalizar, envía tus aviones más rápidos tras la Sulgogar Queen, tras previamente haber desarmado la bomba Stoudson que hay en el centro. ¿O quizá tendrás que hacerlo antes? Y disfruta con el final del juego.

SPELLCROSS
The Last Battle

Efectivos contra el caos

Con esta guía de «Spellcross: The Last Battle» descubriréis la mejor manera de desplazar vuestro ejército por los diferentes escenarios y resistir casi sin dificultades las continuas y salvajes oleadas de guerreros de la oscuridad. Movimientos calculados, selección de los objetivos y estudio meticuloso del enemigo son, a grandes rasgos, algunos de los apartados que explicaremos exhaustivamente en las siguientes páginas.

Hemos dividido esta guía en dos partes. La primera os ofrecerá valiosos consejos, trucos y estrategias de juego para los escenarios de batalla, donde la preservación de unidades y el aumento de experiencia serán nuestros objetivos principales. La segunda se adentra más en el aspecto de la estrategia financiera y científica, en la que nuestra misión será conseguir una serie de adelantos tecnológicos lo más rápido posible, para adaptarlos a nuestras tropas, siempre vigilando que nuestro nivel monetario sea suficiente para el mantenimiento físico del ejército.





CONSEJOS A SEGUIR EN UNA BATALLA

• Siempre que movamos nuestras tropas, lo más aconsejable será hacerlo en formación de bloque, pues si las dispersamos, el poder de fuego no será suficiente para acabar con los enemigos con que nos encontremos.

• A no ser que no tengamos más remedio que movernos, procuraremos llevar un sistema de batalla prácticamente estático, pues eso permitirá a nuestras tropas adoptar una posición defensiva, que les proporcionará puntos de defensa, los cuales serán los primeros en restarse al sufrir ataques enemigos, haciendo a nuestras unidades más resistentes. Tener en cuenta que esos puntos de defensa desaparecerán en cuanto movamos la unidad, aunque sea una casilla, cosa que por el contrario, no pasará si disparamos o nos curamos.

• Los jeeps (Hummbies) son francamente útiles para explorar el territorio, pues no sólo son rápidos, sino que, gracias al sistema de radar que llevan incorporado, pueden ver una gran parte del escenario a su alrededor. La mejor manera de aprovechar las posibilidades de esta unidad es dejar el grueso del ejército estático, y utilizar al Hummbie como señuelo para atraer al enemigo. Puede que sufra algunos daños, pero nada que no se pueda reparar en unos pocos turnos.

En niveles más avanzados, deberemos cambiar los Hummbies por los Piranha, pues gracias a las mejoras en los motores y a su superior poder de fuego, se desplazarán la misma distancia y además, supondrán una considerable amenaza para el enemigo.

• La perfecta colocación de las tropas desde un primer momento es crucial. De todas las formaciones



que hemos probado, la más efectiva es la siguiente. En primera línea, los vehículos pesados, pues aguantan muy bien el fuego enemigo y además gozan de una potencia de disparo más que considerable. En segunda línea, la infantería de medio alcance, como los comandos, perfectos para combatir tanto unidades ligeras con sus subfusiles, como pesadas con sus lanzamisiles; los exploradores, mucho más eficaces que la infantería normal, pues disparan una vez más y mueven casi el doble y la infantería lanzallamas, devastadora contra los no-muertos y los orcos. Detrás de todos estos habría que colocar la artillería, como la infantería de morteros, que aunque a corto alcance no pueden defenderse, tienen una gran distancia de ataque y son perfectos para debilitar al enemigo antes de que llegue al cuerpo a cuerpo, y la infantería pesada, que dispone de unos lanzacohetes capaces de hacer gran daño sobre las unidades pesadas.

La infantería con poderes psíquicos deberá estar en último lugar, pues son nulos en corto alcance, pero su poder es inmenso, por lo

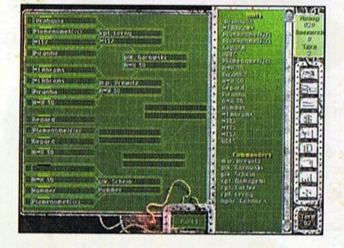
que hay que preservarlos por encima de todo.

Unidades avanzadas tecnológicamente, como los helicópteros y los grandes tanques no disponen de una colocación fija, ya que su poder es tan alto que lo más conveniente es tenerlos en constante movimiento por el escenario, reunidos en escuadras y provocando todas las bajas posibles.

• Si se nos aproxima gran número de unidades enemigas, lo último que debemos hacer es obcecarnos en una sola, dejando a las demás indemnes. Debemos tener en cuenta que cada vez que reciban daño y baje su barra de energía, serán menos eficaces y su poder de ataque será menor. ¿Qué queremos decir que esto? Que deberemos repartir nuestros disparos equitativamente. Una buena forma de hacerlo es disparar a una unidad hasta que los personajes que forman la misma sean reducidos a uno, momento en el que cambiaremos nuestro objetivo. Una vez estén todas al mínimo, si aún nos quedan tropas que no han disparado, comenzará la labor exterminadora y podremos disparar a discreción.

• La infantería básica, tanto la ligera, como la pesada, tiene gran facilidad para ganar experiencia, por lo que es recomendable dejarles actuar cuanto más mejor. Así, cuando queramos especializarla y convertirla en una unidad más poderosa, nos costará mucho menos dinero que si comprásemos una.

• Siempre tendremos la opción de acelerar la recuperación de las unidades heridas en combate, haciendo que se unan a éstas soldados de reemplazo, con menos experiencia, lo que empeorará las estadísticas de las mismas. Aunque para unidades mediocres es algo muy útil que siempre deberemos llevar a cabo para tenerlas listas con la mayor brevedad, no es recomendable para









unidades que ya tienen un alto grado de experiencia, pues su grado de acierto y el daño que realizan puede verse fuertemente mermado.

• Un truco muy útil y que nos avisará con antelación de si se están acercando enemigos a nuestra posición es fijarse en el radar que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla, cada vez que pasamos de turno. Si su movimiento es rápido y su recorrido es muy corto, significará que aun nos encontramos muy lejos de las líneas enemigas o de algún destacamento. Si por el contrario se vuelve más lento y da más vueltas de lo normal, será sinónimo de que nos han detectado y han comenzado su movimiento hacia nosotros, por lo que deberemos adoptar rápidamente la estrategia anteriormente comentada de permanecer estáticos y en formación, esperando que lleguen.

• El fuego de supresión es algo francamente útil y que puede costar un poco llegar a dominarlo, lo cual será de gran ayuda, pues podemos debilitar varias unidades en el turno enemigo, para después rematarlas en el nuestro. La forma de prepararlo es la siguiente: Mantened quieto durante un turno vuestro ejército. Si en un turno anterior habéis divisado una unidad enemiga, y en el siguiente se pone a tiro, vuestras tropas comenzarán a disparar automáticamente, sin restarles unidades de acción para el siguiente turno, por lo que se podría decir que dispararán dos veces.

• A cada oleada de enemigos que consigamos derrotar en condiciones óptimas, es decir, sin haber perdido ninguna o muy pocas unidades, impera un grabado rápido del escenario; así, si somos sorprendidos, siempre podremos retroceder a esa posición, y no tener que llevar a cabo la engorrosa tarea de empezar el escenario desde el principio.

LA PERFECTA ORGANIZACIÓN FINANCIERA

• Tan importante como una buena estrategia de combate es la organización financiera; según lallevemos, así de preparados y avanzados tecnológicamente tendremos a nuestro ejército.
• Dirigir la mitad de los beneficios globales hacia la investigación, así los estudios sencillos únicamente nos llevarán un turno y los complicados, como mucho tres. Esto nos obligará a tener vigilados nuestros ingresos, pues mientras que si conquistamos territorios, éstos aumentarán, si permanecemos estáticos mucho tiempo, decrecerán al terminarse la producción de materias primas de las diferentes zonas.
• No siempre es bueno atacar en cada turno. De hecho, un turno de descanso, en el que estemos investigando una armadura, un nuevo tipo de armamento u otro avance tecnológico, significará la diferencia entre una derrota y una victoria.

Estudio del enemigo

Según estudiemos el comportamiento en profundidad de las tropas enemigas, podremos acceder a valiosos datos técnicos de cada una, que nos permitirán atacar de manera mucho más efectiva, pues sabremos lo que mueven, su distancia de disparo, a qué son más vulnerables, etc.







Por regla general, las tropas de la oscuridad, nos dejan dos o tres turnos de descanso hasta que atacan alguno de los territorios conquistados y es en ese tiempo, cuando tenemos que emplearnos a fondo en mejorar nuestro ejército.

• En la pantalla del mapa, habrá ocasiones en las que aparecerá un territorio con un número en el centro. Éste significa los turnos que tendremos disponibles para adentrarnos allí. Apurad al máximo el tiempo y así lograremos adentrar en la zona un ejército más preparado.

• Si queremos mejorar las características de las tropas, hay que tener en cuenta que tardan dos turnos en conseguir el perfeccionamiento y que en ese tiempo no estarán disponibles para luchar, de forma que la manera más inteligente de llevar a cabo esta acción es de forma gradual, dejando un número considerable de unidades listas para defender los territorios por si son atacados.

• En la pantalla de formación del ejército, podremos poner al mando de unidades básicas, tenientes y capitanes que llegan alo cuartel; esta acción hace que aumente su poder de ataque y su puntería. Puesto que tenemos que incluir en una de las unidades al superior, hay que elegir siempre aquella que más experiencia tenga o la que más sepamos que va a resistir. Una unidad de comandos o un carro blindado será una buena opción. Nunca hacerlo en una unidad de mortero o una unidad de infantería básica, pues si son atacados, mueren con rapidez.

EL EJÉRCITO DE LA ALIANZA

Unidades ligeras:

Esta es una relación de las tropas de infantería y vehículos ligeros con los que contará el Ejército de la Alianza:









• **Infantería ligera:** La unidad básica del Ejército de la Alianza. Armados con subfusiles y en unidades de cuatro soldados, no son muy efectivos en general, pero tienen mucha facilidad para ganar experiencia y así convertirse en una tropa más poderosa y específica a un coste mucho menor.

• **Infantería pesada:** Idéntica en características a la infantería ligera, con la sustanciosa diferencia de que dispone de un bazuca que no dudará en utilizar cada vez que se enfrente a una unidad pesada enemiga, con lo que el daño que inflige es mayor y las probabilidades de ganar experiencia también lo son. Su precio es sin embargo, más elevado.

• **Comandante:** En ciertas misiones de rescate, contaremos con esta unidad compuesta por un sólo personaje, increíblemente resistente y armado con una pistola automática que produce gran cantidad de daño al enemigo. Hay que protegerle a toda costa, pues cuando aparece es porque el objetivo principal del escenario se centra en él.

• **Exploradores:** Unidad mucho más especializada que la infantería básica. Vestidos con ropa de camuflaje y entrenados para moverse por los territorios más inhóspitos, pueden cubrir gran cantidad de escenario en un solo turno, no les afecta los cambios de terreno y pueden disparar hasta tres veces con sus rifles de precisión. Perfectos para explorar el escenario antes de disponer de los Hummbies.

• **Comandos:** La máxima expresión dentro de la infantería básica.



Entrenados para sobrevivir en las condiciones más adversas, estos soldados cuentan con la experiencia suficiente para enfrentarse a cualquier unidad con probabilidades de éxito. No sólo cuentan con unos subfusiles que emplean a la perfección, sino que también tienen lanzacohetes con los que abatir unidades pesadas. Su resistencia es también mucho mayor que la de la infantería básica.

• **Infantería lanzallamas:** Atacan lanzando bombas de napalm que hacen arder al enemigo provocando gran cantidad de daño. Su alcance es casi tan grande como el de las unidades de mortero y son excelentes para abatir ejércitos de no-muertos y orcos. No pueden atacar unidades aéreas.

• **Infantería mortero:** Idóneos para cubrir el avance de las tropas de corto alcance, gracias a su gran distancia de ataque y al enorme daño que provocan con su continuo bombardeo. Son tremendamente efectivos contra unidades ligeras como contra pesadas y en gran número suponen una barrera infranqueable. No pueden atacar unidades aéreas.

• **Psiónico:** Soldados que han sido entrenados siguiendo las características de una raza enemiga llamada Mri. Pueden provocar grandes bajas antes de que los adversarios siquiera adviertan su presencia.
Por regla general, es aconsejable que vayan protegidos por alguna unidad pesada que aguante los golpes por si son detectados.

• **Mago:** Infantería que ha aprendido a la perfección las artes arcanas que desde un principio dominaban los ejércitos del caos. Son capaces de desembocar grandes cataclismos sobre las cabezas de los adversarios, pero por el contrario, son muy débiles y aguantan muy pocos impactos antes de morir.

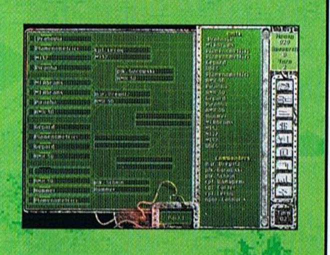
• **Soldado Hi-tech:** Usando la última tecnología armamentística, la alianza ha logrado construir unas armaduras en las que cabe un soldado de infantería y que le convierten en una máquina imparable de destrucción, gracias a su gatling con la que puede acabar con una unidad de infantería de una sola pasada y provocar serios daños en unidades pesadas como un golem.

• **Soldado Jet-Pac:** Versión voladora del soldado Hi-Tech, y junto con el helicóptero, la unidad destinada a exterminar a los molestos Magotar, a las Arpías y a castigar a las unidades de tierra que no se puedan defender de las aéreas.

• **Camión radar:** Careciendo de armamento, es ideal para colocarlo

Formación del Ejército

Con el paso de los turnos, oficiales de alto rango llegarán a nuestro cuartel para que los contratemos. Podremos unir su experiencia de combate a nuestras tropas, haciéndolas más efectivas, tanto en ataque como en defensa. Dependiendo de su grado, podrán tener a sus órdenes más o menos unidades.



en lugares elevados y así poder divisar mucho más mapeado. Su gran poder de detección le convierte en el perfecto "chivato" que nos avisará de la aproximación de las tropas enemigas, por lo menos tres o cuatro turnos antes de que llegue a nosotros, dándonos tiempo a reaccionar y colocar nuestras unidades óptimamente.

• **Hummbie:** Un vehículo todoterreno dispuesto de un radar de corto alcance que le permite detectar enemigos antes de ser sorprendido, y de una ametralladora de gran calibre que le sirve para frenar el avance de unidades de infantería, siendo inservible contra tropas pesadas.

• **Camión:** En ciertas cantidades forman los convoyes que tienen como misión transportar los materiales necesarios de una base a otra. Habrá misiones en las que tendremos que cubrir uno de estos convoyes, totalmente desarmados y muy poco resistentes.

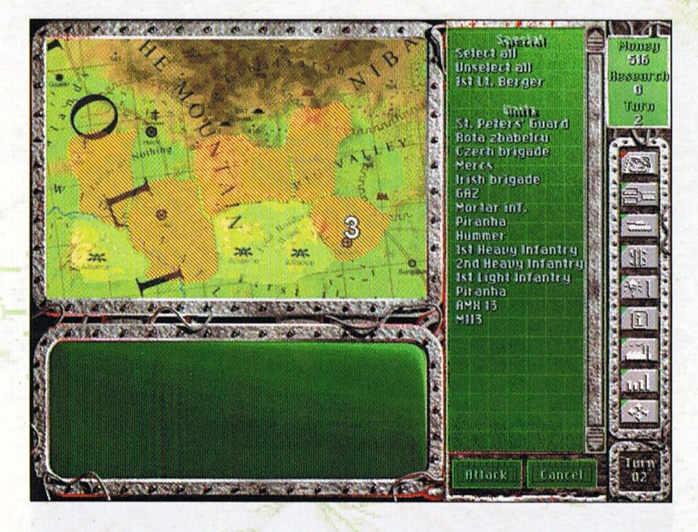
• **Apache:** Constituye la segunda unidad aérea del ejército de la alianza. Ataca con misiles y con ametralladoras y tiene una autonomía de movimiento enorme. Es el explorador definitivo y en grupos numerosos, la perfecta opción para debilitar unidades pesadas que no tienen capacidad de defenderse de ataques aéreos. No son muy resistentes.

Unidades medias

• **Tanque láser:** Un gran avance en la tecnología bélica de la alianza. Dado el escaso efecto que las armas de fragmentación tienen







sobre las unidades avanzadas de la oscuridad, ha sido necesaria la adaptación de los instrumentos médicos láser hacia una utilización más destructiva. Aumentando los generadores de potencia, se ha conseguido este tanque de resistencia media, que tiene un gran alcance y una precisión de disparo milimétrica. Idóneo para unidades pesadas, no tanto contra infantería, pues no cubre mucha área con cada disparo.

• **Leopard:** Un tanque de gran poder de disparo que además puede abatir unidades aéreas, por lo que puede ocupar a la perfección cualquier posición dentro del campo de batalla. El problema es que no tiene mucha longitud de disparo, y tendrá que exponerse demasiado al fuego enemigo.

• **AMX:** Tanque de aguante medio, con una autonomía de movimiento menor a la del resto, pero que tiene unos cañones de gran calibre capaces de arrasar en segundos con una unidad aérea y unas ametralladoras para defenderse de las tropas terrestres. Si no vamos con cuidado, se quedará descolgado del resto del grupo.



• **Piranha:** Carro de combate semipesado, armado con una torreta capaz de atacar tanto a unidades de tierra como de aire y con la misma efectividad entre pesadas y ligeras. Tiene un elevado índice de movimiento y una resistencia mayor que la del Hummbie. Además, tiene un más que aceptable ángulo de visión, por lo que será el perfecto suplente, en lo que a exploración de terreno se refiere, del jeep.

• **Convoy Blindado:** Si la importancia del cargamento es mayor de lo normal, también habrá que emplear un transporte más seguro. El Convoy blindado aguantará mayor castigo y además posee ametralladoras para defenderse. Aun así, no es una unidad poderosa y siempre tendrá que llevar apoyo armamentístico.

• **Marder:** Versátil como ninguno, este carro de combate puede defenderse y atacar tanto a unidades de infantería, como pesadas y aéreas, gracias a que dispone tanto de unas ametralladoras de gran calibre para los primeros, como de un cañón, para los otros. Su lacra es la escasa resistencia de su

blindaje, pero tiene una gran capacidad de reparación.

• **Tanque artillero:** La versión motorizada de la infantería con mortero. Su alcance es mucho mayor y la resistencia también, aunque, al igual que el AMX, tiene muy poca autonomía de movimiento y es imperativo añadirle una mejora en el motor.

Unidades pesadas

• **Gepard:** Unidad de detección pesada, con un radar de mayor alcance que el del Hummbie y el camión radar juntos. A pesar de que tiene una resistencia aceptable, no conviene dejarlo aislado del grueso del ejército, pues no tiene prácticamente armamento y es una presa valiosa para el ejército de la oscuridad.

• **Tanque lanzacohetes:** Gracias a este tanque pesado, los muros no serán un estorbo, ya que los cohetes que lanza describen una parábola que evita cualquier obstáculo. El alcance que consigue con cada uno de sus disparos es



incluso mayor que el del tanque artillero.

• **M1 Abraham:** Un enorme tanque capaz de cubrir grandes distancias, sea cual sea el terreno sobre el que pasamos y que dispone de una enorme cañón y de una torreta antiaérea. Perfecto y muy recomendable si lo que se quiere es un ejército de gran calibre y muy efectivo.

• **Tanque electromagnético:** Gracias a los científicos de la alianza, se ha logrado una invención bélica, las armas electromagnéticas, y éste es el resultado. Un tanque pesado que lanza tremendas descargas a las tropas enemigas, reduciendo a pulpa a la infantería y destruyendo los mecanismos de las máquinas de la oscuridad. Su gran alcance lo convierte en perfecto como apoyo, pero no tiene problemas de ponerse a la cabeza del ataque ya que tiene una gran resistencia.

• **Destructor:** La unidad más poderosa y resistente de la Alianza. Es una auténtica fortaleza viviente y solamente aparecerá en los últimos escenarios del juego cuando sea realmente necesaria su presencia. Cuenta con cañones de gran calibre y cañones antiaéreas. Puede soportar grandes dosis de castigo casi sin inmutarse y su capacidad de reparación es impresionante.

EL EJÉRCITO DE LA OSCURIDAD

Unidades ligeras

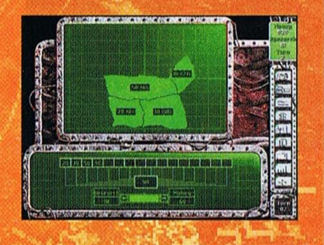
• **Orco:** La unidad de infantería básica. Armados con un hacha de dos manos, no presentan una gran amenaza si viene por separado, pero en grandes grupos, tiene la resistencia y la velocidad suficientes





Control de finanzas

Cada una de las regiones tiene dos números en el centro. El de la izquierda nos muestra el número total de unidades de dinero que tiene, y el que está dentro del paréntesis, la cantidad que conseguimos de él cada vez que pasamos un turno.



como para echarse encima del ejército aliado y comenzar a hacer una carnicería con su arma.

• **Ka-orco:** Mucho más preparados que los orcos normales y protegidos con una armadura de placas, los hace más resistentes a cualquier ataque. Además, su mayor maestría con el hacha de dos manos hace que provoquen el doble de daño. Peligrosos de necesidad y muy numerosos.

• **Capitán orco:** Aparece en algunas misiones y es el objetivo final. Tiene el aspecto de un Ka-orco, pero su resistencia y potencia de ataque se encuentra multiplicada. Estará fuertemente protegido, ya que si acabamos con él, las tropas restantes no contarán ya que al perder la guía de su líder se rendirán.

• **Orco comando:** La Alianza no es la única en aprender técnicas









de combate del ejército de la Oscuridad. Las tropas de orcos, gracias a su enorme capacidad de aprendizaje, han logrado hallar el manejo de los subfusiles que llevan las tropas de infantería de la alianza, haciendo de ellos una unidad muy a tener en cuenta: son capaces de atacar a distancia.

• **Mri:** Orcos con poderes psiónicos que pueden atacar desde grandes distancias, incluso antes de que nuestras unidades puedan divisarlos, lo que los convierte en un objetivo principal. Disponen de unas cimitarras por si las cosas se ponen feas, pero casi nunca las utilizan. Pueden provocar grandes cantidades de daño tanto entre la infantería, como en unidades pesadas, y hacen que la táctica de permanecer estático sea inútil.

• **Necromántico:** Este poderoso personaje es la fuente del poder que levanta de sus tumbas a los esqueletos y hace que luchen. Tiene una gran potencia mágica con la que ataca a sus enemigos y en la práctica totalidad de las ocasiones, aparece rodeado de esqueletos guerreros que lo protegen hasta el final. Si logramos acabar con él, todos los no-muertos que levantó con sus artes, volverán al descanso que les fue interrumpido.

• **Lobo:** La versión demoniaca del animal terrestre. Sus músculos han crecido hasta desfigurar las facciones y el cuerpo del animal. Su tamaño es desmesurado y sus poderosas fauces son capaces de triturar tanto carne y huesos, como metal. Son tremendamente rápidos y pueden formar peligrosas emboscadas.

• **Caballero orco:** A lomos de los lobos, estos orcos mucho mejor

entrenados que la infantería básica orca, van armados con unas estrellas metálicas que rebosan de energía mágica, las cuales no dudan en lanzar pudiendo destruir con facilidad tanto unidades motorizadas, como la más protegida de las infanterías.

• **Magotar:** Una gigantesca gárgola que sobrevuela constantemente el campo de batalla hasta que no tiene más remedio que aterrizar para atacar al enemigo. Su labor principal es delatar la posición del ejército aliado y así hacer que las unidades de la oscuridad se lancen en masa hacia esa posición.

• **Arpía:** Mitad mujer horrenda, mitad pájaro, es el complemento perfecto para las unidades terrestres del lado oscuro. No tienen armamento ni armadura, pero son tremendamente rápidas y su grito ultrasónico deja sin unidades de tiempo a las tropas que lo escuchan. Al igual que los Mri, debe ser un objetivo principal, pues con dos gritos puede dejar indefenso a un ejército entero.



• **Infantería esqueleto:** La magia del ejército oscuro ha provocado la vuelta a la vida de guerreros de tiempos remotos, que ahora se han unido al bando enemigo. No sólo son enormemente resistentes a las armas de fragmentación, sino que además disponen de la habilidad de causar terror entre las tropas de la alianza, haciendo que huyan y perdiendo así todas sus unidades de acción.

• **Elfo oscuro:** Su poca resistencia se ve compensada con su tremenda habilidad con el arco y con sus flechas de cabeza explosivas que provocan gran cantidad de daño tanto a la infantería, como a las unidades medias y pesadas. Tienen la habilidad de disparar por encima de los muros y entre los árboles, por lo que presentarán un gran problema, sobre todo porque tienden a esconderse tras realizar sus disparos.

• **Brujo:** Una versión menos poderosa del mago. Dispone de menos hechizos para lanzar, pero es un poco más resistente y rápido, por lo que así se logra compensar,





convirtiéndose en una unidad muy compensada en todos los aspectos y tremendamente peligrosa.

• **Mago:** La magia oscura fluye por sus venas. Puede lanzar destructivos hechizos sobre las tropas de la Alianza aun estando a gran distancia; además, dada su importancia, se encuentra tremendamente protegido por unidades pesadas de combate, lo que hace que llegar hasta él sea muy difícil.

• **Caballero esqueleto:** Con las mismas características de la infantería esqueleto, sólo que viene a lomos de un caballo esquelético. Su capacidad para cubrir terreno es mucho mayor y en consecuencia el peligro también crece, pues puede utilizar su habilidad de miedo antes de que podamos darnos cuenta.

• **Diablo:** Venido de las profundidades del mismísimo infierno, este personaje viene a lomos de una bestia con cuernos en la cabeza y es capaz de lanzar con sus manos bolas de energía pura que consumen el alma de todos sus adversarios. Tan rápidos como los caballeros orcos, pero con una

capacidad de provocar daño mucho más elevada.

• **Conjurador:** Esta aberración de la naturaleza tiene poderosas habilidades mágicas y la capacidad de volar, lo que le convierte en un objetivo difícil de alcanzar y muy importante de eliminar.

• **Ángel oscuro:** Puede volar o atacar por el suelo. Su forma de actuar es acercarse al grueso del ejército por el aire para, a continuación, lanzarse en picado y exterminar a las unidades de infantería con su espada mágica.

Unidades medias

• **Buitre gigante:** Sus gigantescas alas lo propulsan a grandes velocidades por el campo de batalla y su enorme pico le hace capaz de atacar con efectividad a cualquier unidad de infantería que se ponga a su alcance.

• **Escarabajo gigante:** De las profundidades de los abismos llega esta versión desmesurada del escarabajo que todos conocemos. Sus fuertes mandíbulas pueden estrujar, como si se tratase de plástico, el blindaje más fuerte, las





unidades de infantería no significan ningún problema y el grueso caparazón quitinoso es prácticamente impenetrable.

• **Araña gigante:** Mucho más rápidas que los escarabajos pero con una armadura menor. Por regla general atacan en enormes cantidades lo que hace que no sepamos a cuál disparar y acaben rodeando a nuestras tropas, lo que significa una muerte segura.

• **Torreta anti-infantería:** Sus múltiples cañones que sobresalen por todos lados hacen que no tenga ningún punto flaco. Su movilidad es enorme y la resistencia más que aceptable. Sin embargo, cada

Cuidado con las emboscadas



Nunca optéis por introducir el grueso de vuestro ejército en un lugar cerrado o lleno de recovecos, como puede ser una ciudad, ya que pueden ser emboscados en cualquier momento, teniendo pocas posibilidades de salir con vida. Lo mejor es dejar la mayor parte de unidades en las afueras e introducir un vehículo o una infantería rápida, que pueda llamar la atención de enemigo y escapar.



vez que se enfrente a dos o tres carros de combate de la alianza, tendrá las de perder.

• **Lanzavirotes:** Un carro de combate de tintes medievales, que en un instante es capaz de lanzar una lluvia de saetas que, si bien no es muy efectiva contra unidades pesadas o medias, contra infantería es devastadora. Su movilidad y alcance son enormes.

• **Ballesta:** Típicamente medieval, este artefacto lanza enormes flechas cuya punta se encuentra saturada de energía mágica, siendo su principal objetivo los vehículos de la alianza. Es un poco más lenta que el Lanzavirotes, pero su poder de ataque es mucho mayor.

• **Dirigible:** Ataca bombardeando zonas del escenario mientras surca los cielos, lejos del alcance de muchas unidades terrestres. La mejor forma de derrotarle es lanzar contra él un grupo de helicópteros o de soldados con jet-pac.

• **Golem:** Una construcción de roca con vida propia; de su boca salen imparables bolas de fuego que alcanzan grandes distancias y que pueden acabar con un vehículo sin problemas. La infantería parece ser más resistente a este tipo de ataque. Las ametralladoras son inútiles contra sus defensas, por lo que habrá que usar armamento más potente.

• **Dragón:** La mayor unidad aérea del lado Oscuro. De su boca surgen enormes llamaradas que pueden arrasar una zona del escenario y todo lo que hubiese sobre ella. Su resistencia es más que considerable y su rapidez es notable, en consideración al tamaño que tiene.

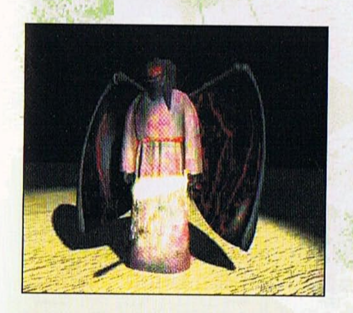
Unidades pesadas

• **Predator:** Un tanque cargado de energía mágica que prácticamente puede ser considerado como un mago en el interior de una armadura impenetrable.
Un enemigo muy a tener en cuenta, pues dispone de la misma distancia de ataque que la de los magos o los brujos y una resistencia y capacidad de movimientos mucho mayores.

• **Mamut:** Un tanque de muy bajo índice de movimiento, debido en parte a su grueso blindaje y en parte al enorme peso de los cañones de artillería que tiene en su parte superior.
Atacan desde largas distancias, por lo que para cuando queramos ponerle al alcance de nuestros cañones, nuestras fuerzas habrán sido disminuidas a la mitad, por lo menos.

• **Coloso:** El aspecto de castillo que tiene informa del tamaño que presenta. Desde innumerables esquinas y recodos, aparecen cañones de energía mágica, que pueden acabar con un ejército en unos pocos instantes. Su resistencia es inigualable, incluso por la unidad más poderosa de la alianza, y serán necesarias oleadas y oleadas de disparos para poder dañar a este gigante de la guerra.

• **Gran Demonio:** El mal encarnado en un cuerpo físico. Su tamaño es tan grande como la maldad que lleva dentro, que no duda en transformar en ataque mágico. Serán necesarios muchos impactos para devolver a este horror al infierno del que vino.





QUAKE II MISSION PACK: Ground Zero

Secretos de nunca acabar

Para todos aquellos que no hayan tenido suficiente con «Quake II» y el primer pack de ampliación, el rey de los juegos de acción se atreve con una segunda entrega denominada «Ground Zero». La esencia sigue siendo la misma... y los secretos a descubrir siguen poniendo en aprietos a cualquier jugador que se atreva a buscarlos .







UNIDAD 1

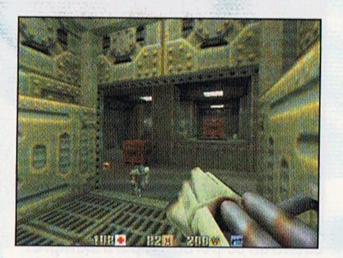
LOWER MINES

(1) Muy cerca del lugar donde se produce el aterrizaje (¿cuántos son ya?) se encuentra el primer "Double Damage". Tan sólo hay que acceder a la segunda estancia y saltar por encima de la lava al recoveco de la esquina. Si disparamos a la roca que nos impide el paso...camino despejado.

(2) Justo debajo de las dos turbinas, y cuando éstas estén en movimiento giratorio, se podrá apreciar una pequeña rendija que puede ser agrandada por cualquiera de nuestras armas explosivas. El premio a tamaño descubrimiento es una ración de adrenalina extra para nuestro trabajado cuerpo.

(3) Muy cerca de la habitación con dos pisos, en la que al activar un control de la parte superior se pone en marcha una grúa, hay una ventana por la que podemos saltar y acceder a un túnel bloqueado. Si previamente hemos activado la palanca que la libera llegaremos a







una zona elevada con una armadura como premio.

(4) En la misma habitación, pulsando el botón de la zona superior una grúa acercará una caja a las rejas que impiden el paso al sótano. Estas rejas por sí solas son imposibles de doblegar, pero con ayuda de la caja explosiva el camino quedará despejado.
NOTA: Si la caja que aguardaba debajo de las pinzas de la grúa ha sido destruido con anterioridad, el secreto quedará anulado. Las dos minas y una bandolera que allí se encuentran se perderán para siempre.

(5) Este secreto tiene un problema similar al anterior. Se trata de una pared visiblemente agrietada a la que, en determinado momento de la fase, se aproxima una especie de carretilla con una caja explosiva encima. Haciendo estallar esta segunda, la pared lo hará con ella, pero si la caja ha sido estallada antes de llegar a este punto no hay arma que consiga tirar abajo el muro.

THAELITE MINES

(1) Cuando lleguemos a una habitación con una trampilla en medio

desde la que se observa un foso de lava, utilizaremos el ascensor que se encuentra a su izquierda. Llegaremos a un cruce de tres caminos, cogemos el de la derecha y si disparamos a la pared con un arma potente obtendremos un pack de municiones.

(2) Justo antes de llegar a esta habitación es necesario haber descendido por una gran plataforma que destaca por su lenta velocidad. En mitad del descenso, si observamos con atención los márgenes del túnel, es posible acceder a unos salientes que esconden tras de sí uno de los objetos mas deseados: la superenergía.

(3) En toda la fase sólo existe una zona donde un raíl transporta pequeñas vagonetas sin contenido. El objetivo es seguir el trazado del raíl en sentido inverso al de las vagonetas para llegar a su origen. Una vez encontrado accederemos a una estancia con medicinas y un "Double Damage" a nuestra entera disposición. La puerta que allí se encuentra no tiene especial importancia, pues sólo puede ser abierta





desde el otro lado (tras volver del nivel secreto).

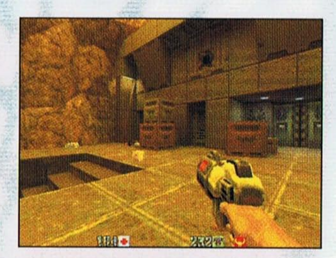
TECTONIC STABILIZER

(1) Una vez destruidos los dieciséis nodos, se nos abrirá una nueva puerta que da acceso a una estancia con una cascada de agua. En la parte izquierda de ésta se encuentra una escalera de subida que conduce al secreto buscado.

(2) El segundo secreto se esconde en los tanques de agua. El primer tanque se encuentra muy cerca del lugar donde el agua circula por conductos transparentes y el segundo al lado de la cascada. Ambos se encuentran unidos por un conducto y sus puertas se abren desde una consola situada debajo del primero que hemos mencionado.

(3) El tercer secreto está en la misma habitación del tanque de agua antes accedido, pero en el piso bajo. Una de las esquinas tiene grabada un símbolo similar a un águila (para ser más exactos es el símbolo de la invulneravilidad) en la superficie de un aparato. Tan sólo os diremos que la pared que está a su derecha no es todo lo fija que debería.





(4) El cuarto y último secreto es el más difícil de todos y da acceso a un nivel oculto. El único modo de encontrarlo es durante los 45 segundos finales que se nos dan para escapar y se encuentra en la habitación con lava que tiene en su centro el estabilizador con tres anillos girando a su alrededor. Si esperamos allí, veremos cómo a falta de pocos segundo para la explosión una piedra cae y rompe la

gran tubería que allí se encuentra. El tiempo es muy justo para introducirnos por su hueco.

MINE ENGINEERING (nivel oculto)

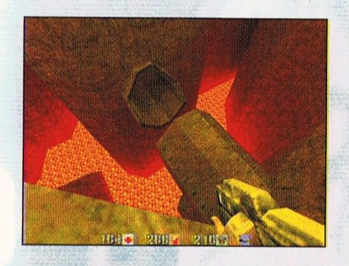
En esta fase no hay secretos por descubrir; tan sólo litros y litros de lava en pleno proceso de expansión. Nuestro único objetivo es escapar de ella a tiempo y buscar una de las armas novedosas de este «Ground Zero»: la sierra mecánica. En ningún momento hay que dudar el camino, pues la lava no perdona.

UNIDAD 2

EASTERN WAREHOUSE

(1) En el lago con cajas flotando, sumergido y en una de las esquinas está el primero, consistente en una adrenalina. Es una recompensa modesta a un secreto bastante sencillo de localizar.

(2) Si la energía escasea, la salvación está en la habitación donde acaba la cinta transportadora que atraviesa múltiples lugares. El secreto está en la zona más alta y es fácil verlo cerca de la zona azulada.





El problema es que son necesarios tres saltos precisos para acceder a él. Recompensa: una superenergía.

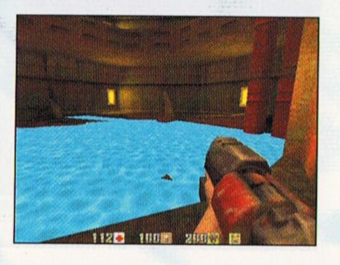
(3) Muy cerca de la puerta de salida que da acceso a la siguiente fase hay un lago; si nos introducimos en él veremos una pequeña puerta que da acceso a un túnel con una armadura. De nuevo ha sido un lago el origen de nuestras ayudas...

WATERFRONT STORAGE

(1) Cuando encontremos la llave azul que abre las puertas de carga miraremos por la "ventana" y veremos una estancia ya visitada repleta de cajas y objetos. Orientando la visión un poco hacia la derecha es fácil encontrar una jugosa armadura entre varias de ellas. Un buen salto es lo único que hace falta en estos momentos...¡No es momento para sentir vértigo!

(2) En cuanto abramos las puertas de carga (las de la llave azul) aparecerán varios enemigos. Lo primero, como es lógico, es dispararlos y lo segundo disparar a la pared del fondo (la del símbolo).





El secreto aparecerá pocos metros más hacia la derecha.

(3) Justo al lado del pasillo donde está el conducto que da acceso al generador eléctrico se puede encontrar un "Quad Damage" escondido en la pared, que tras volver de destruir el generador quedará accesible.

LOGISTICS COMPLEX

(1) En la cara izquierda de la maquinaria donde se deja y, posteriormente, se recoge el disco, destaca sobretodo un llamativo botón cuyo efecto se deja notar muy cerca del lugar. En este caso, el objeto recibido es una útil armadura.

TACTICAL COMMAND

(1) No muy lejos de la habitación en la que se puede leer "Terminal Off Line" hay un pequeño lago artificial con unas rejillas que nos permitirán andar sobre él. Si nos introducimos en el agua y disparamos en su interior a una de las esquinas, podremos coger un fantástico pack de municiones para nuestra arma.





UNIDAD 3

RESEARCH HANGARS

(1) El primer secreto está muy a la vista y se trata de una armadura. Está situado en un hueco de la pared de una gran habitación, pero no todo es tan fácil: tiene un láser que impide toda posibilidad de acercamiento. Para quitar estos molestos láseres hay que dirigirse



a... bueno, en esta ocasión vamos a dejar que cada uno lo averigüe por si solo.

(2) El segundo secreto, aunque suena ciertamente extraño, es un secreto "común". Expliquémonos: parte de esta fase (la que está al otro lado del barranco) no podrá ser vista hasta momentos posteriores, siendo curioso que cuando accedamos a ella reciba otro nombre distinto al actual. De este modo, este secreto se contabiliza de una forma extraña. Estamos hablando del segundo secreto de "Maintenance Hangars".

WASTE PROCESSING

(1) En la misma habitación donde se activa el sistema de radiación, y antes de activarlo para poder obrar con tranquilidad, hay un saliente en la esquina del fondo a la derecha (observado desde la entrada). No es fácil llegar a tocarlo, quizás el salto con misil sea necesario, pero la superenergía que nos da a cambio merece la pena toda clase de esfuerzos.

(2) Para darse cuenta de este secreto es necesario ir con la cabeza bien alta mirando al techo. Está





muy cerca del botón rojo que desactiva los láseres y proporciona una adrenalina. Cuando la veamos encima de unas vigas habrá que disparar a la zona con algo contundente.

WASTE DISPOSAL

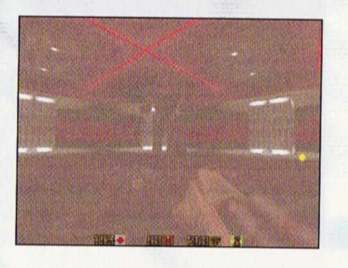
(1) Para hacerse con el primero de los objetos ocultos no hay que irse muy lejos, ya que en la primera habitación, muy cerca del arma que allí se encuentra, hay una grieta en el suelo que denota un camino oculto. Tras nadar un poco llegaremos hasta un "Doble Damage".

(2) Muy fácil, ¿verdad?... ¡Pero no os vayáis todavía! porque ahí mismo, en el lago que emana gases, está el segundo avituallamiento de la fase. Bajo una de las tuberías que allí se encuentra, es posible vislumbrar una superenergía que hará que afrontemos el nivel con las fuerzas al máximo.

MAINTENANCE HANGARS

(1) Justo detrás de la consola que desactiva las defensas de nivel 1 hay una pared y dos pantallas sin aparente utilidad. Si disparamos







contra ella en un punto concreto, un objeto se hará accesible.

(2) En la pantalla anterior a la del caza espacial hay dos "cajas" grandes con una algo más pequeña en medio. La más grande de todas esconde un pack de municiones en su interior, pero debe ser disparada desde arriba para poder acceder a su contenido.

(3) El control que activa este último truco está realmente escondido. Se encuentra en la habitación donde los contenedores son sellados por una máquina con forma de pinza. Lo que hay que hacer es ponerse encima de un contenedor nada mas ser tapado y mirar hacia la pinza. Observaremos un punto rojo que al ser alcanzado por nuestra temible puntería lanza un mensaje informativo que indica dónde está el premio.

UNIDAD 4

AMMO DEPOT

(1) Una de las cajas del patio que da al exterior guarda dentro un "Doble

Damage". Exactamente es una de las que están colgadas de una grúa.

(2) Para activar el secreto hay que introducirse en la cápsula azul por la que fluye agua y de la que sale rápidamente un enemigo. En cuanto nos acerquemos, ésta se cerrará y nuestro aspecto sufrirá un cambio por el que nuestra apariencia se hará similar a la de los enemigos.

WIDOW´S LAIR

Llegó el momento de la batalla final. En un escenario totalmente abierto, excepto las columnas que forman un círculo concéntrico, es donde tiene lugar el enfrentamiento final. Dos son los enemigos a derrotar y para ello es vital evitar que nos tengan a tiro ni un segundo. Lo mejor es ganarles la espalda y mantenerse de esta guisa el mayor tiempo posible. Si, además, llevamos guardado algún "Quad Damage" o "Double Damage" la cosa parecerá mucho menos complicada. Olvidaos de trucos y secretos para demostrar quién es el más hábil con el joystick en sus manos...



INDUSTRY GIANT

Las claves del éxito

«Industry Giant»» es un juego muy inmersivo y complejo que nos brinda la oportunidad de convertirnos en gerentes de una compañía para intentar llevarla a lo más alto. Cien años es el tiempo que tenemos para convencer al Consejo de Dirección que somos los mejores. Convertirse en un gigante de la industria no es tarea fácil, y por eso hemos preparado esta guía paso a paso con consejos y estrategias.



Uno de los mayores atractivos de «Industry Giant» es el hecho de que cada partida es distinta a la anterior. Incluso en las misiones, las carreras y los escenarios resulta imposible predecir los sucesos que tendrán lugar durante esta lucha por el control de los mercados, así que os ofrecemos una serie de consejos generales.

CONCEPTOS BÁSICOS ANTES DE EMPEZAR A TRIUNFAR

"El único propósito de la economía es producir bienes y servicios para su consumo actual o futuro". James Tobin

Antes de meternos a fondo con las estrategias sería bueno que comprendieras el funcionamiento general del juego. Básicamente, «Industry Giant» consiste en un mapa donde podemos visualizar un número variable de espacios habitables de distintas densidades de población, esto es, desde pueblos hasta grandes urbes metropolitanas. En cada una de esas poblaciones, la gente demanda diferentes productos (incluidos juguetes,



accesorios deportivos, joyería y mobiliario). Esencialmente, es tarea nuestra decidir qué productos son los que se van a producir, donde queremos situar los centros de producción y las tiendas y cuál va a ser el precio final del producto. Inicialmente debemos decidir si optamos por hacer crecer nuestra empresa tomando como base la economía de una pequeña ciudad en la cual vemos un gran potencial de crecimiento económico o si por el contrario apostamos por una metrópolis ya desarrollada donde la demanda está ya establecida, al igual que la competencia.

En general, para triunfar en «Industry Giant» es necesario aplicar el sentido común antes de tomar cualquier decisión, ya que es una simulación a pequeña escala formada por los cuatro elementos básicos de cualquier economía.

Básicamente, estos cuatro elementos a tener en cuenta a la hora de lanzar con éxito productos al mercado son los siguientes: primero, tenemos que elegir los productos que vamos a producir y asegurarnos de que tenemos el acceso adecuado a las materias primas con que los vamos a elaborar. Las fuentes de recursos están normalmente

diseminadas por todo el mapa de una manera que viene predeterminada al inicio de cada escenario. Luego hay que construir el centro de producción adecuado con el que fabricar el tipo de producto que queremos. Cada fábrica sólo puede producir un tipo de producto al mismo tiempo porque además está específicamente diseñada para producir ese producto. Para producir necesitamos una o más unidades de materias primas que podemos encontrar en minas (por ejemplo, oro) o fábricas (p.e., lana). La clave de todo el está en el posicionamiento de nuestra fábrica, ya que es imprescindible reducir al mínimo la distancia que deben recorrer las materias primas; pero al mismo tiempo es muy útil que la misma planta de producción sirva para abastecer las necesidades de más de una población por lo cual habrá que buscar la salida que mejor convenga en cada momento o algo intermedio entre ambas.

Los productos producidos deben ser vendidos en algún sitio, por lo que es necesario también que construyamos tiendas especializadas en el tipo de producto que



hemos fabricado previamente. Pero evidentemente para que el producto llegue a la tienda desde la fábrica debe ser primero transportado de alguna manera: para esto utilizamos carreteras, vías y más adelante el aire y el mar en aras de conectar zonas clave del mapa.

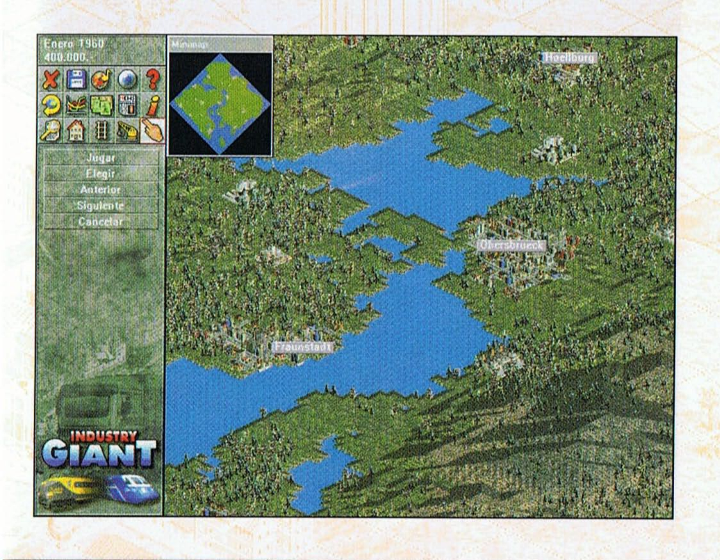
LA LUCHA POR LOS MERCADOS COMIENZA

"Cualquiera puede convertir a un loro en un sabio economista: todo lo que debe aprender son las dos palabras "oferta" y "demanda."
Anónimo

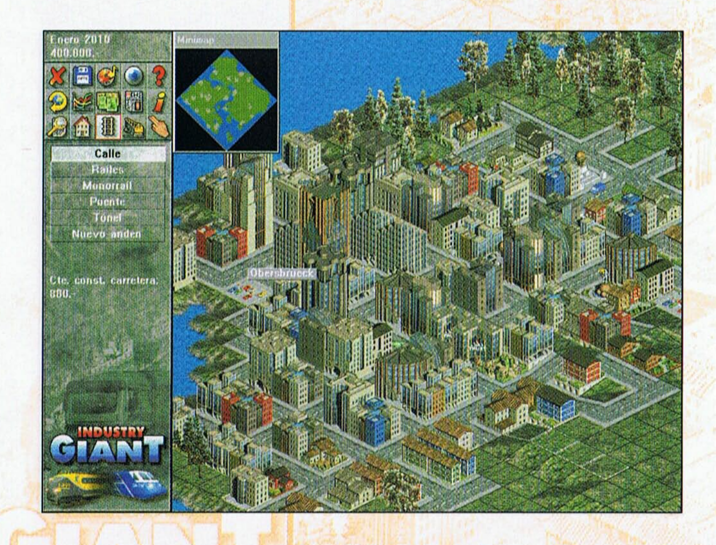
Nuestros primeros pasos deben ir encaminados a adquirir la destreza suficiente con la interfaz de control, ya que cuando avance el juego nuestra atención tendrá que estar dedicada por completo a la toma de decisiones de la forma más rápida posible. En este sentido hay que dejar clara una cosa: ganar en las primeras partidas de «Industry Giant» es muy, muy complicado, por lo que lo mejor es (además de empaparse el tutorial) iniciar varias partidas nuevas e intentar ver de qué va la cosa. La idea que hay que tener siempre en



mente es la siguiente: nosotros queremos producir una serie de productos (oferta) con la intención de generar necesidades en la gente y formar así una demanda que debería de ir *in crescendo* a lo largo de toda la partida. Partiendo de esta base, hay que distinguir cuatro elementos que forman los pilares de nuestra estrategia y que vamos a ir estudiando por separado. No son, ni más ni menos, que la obtención de materias primas; la formación de productos elaborados; la construcción de los edificios que nos van a permitir, por un lado, producir, y por otro poner los bienes en circulación; y por último la creación de una red de transporte que ponga en contacto todos los eslabones de la cadena. Una vez metidos en faena tendremos que pensar muy rápidamente, así que no está de más que le demos un repaso a la barra de herramientas e iconos que pone a nuestra disposición el juego. Además de los iconos que nos permiten cambiar la rapidez del scroll de pantalla, la rotación de las vistas, cargar y salvar la partida y salir del programa, hay cinco elementos que



es imprescindible dominar desde el primer momento. Estos son: el icono de construcción, que nos lleva a una pantalla desde donde elegiremos el tipo de edificio que necesitemos en cada momento. En este sentido, y enlazando con el tema de la rapidez del que hemos hablado antes, es importante recordar que una vez que hayamos construido un edificio el programa guardará por defecto este tipo de construcción, por lo que si deseamos construir en serie, por ejemplo, múltiples fábricas de bicicletas, no es necesario que accedamos constantemente a la ventana de selección, sino que basta con pulsar de nuevo el icono de Edificios y seleccionar el lugar donde deseamos colocar cada uno de ellos. Para acceder más rápidamente a cualquier lugar del mapeado, debemos activar desde el principio de la partida la opción de minimapa y entender las opciones del icono de Zoom. La opción 1:16 nos da una vista panorámica del mapeado, por lo que es la más útil para desplazarnos con celeridad de un sitio a otro. Si lo que queremos es examinar una zona con sumo detalle,





escogeremos la escala 1:1 e iremos aumentando en función de nuestras necesidades en cada momento hasta la 1:4. La opción Transporte nos permite construir terminales y tipos de ruta a construir, mientras que la de Demolición sirve para manipular el terreno donde vamos a construir, permitiéndonos colocar los edificios en lugares estratégicos y trazar rutas de transporte cada vez más sofisticadas y depuradas. Por último (y aunque no lo parezca, a priori uno de los más importantes) se encuentran los dos de Estadística y Balance, con los que tendremos una idea bastante clara de cómo estamos llevando de bien la empresa

CONSTRUCCIÓN DE UN IMPERIO

"La era de la caballería ha terminado y ha llegado la de los economistas y matemáticos".
Edmund Burke

Ahora ya sabemos en teoría lo que hay que hacer: hemos jugado el tutorial, hemos identificado los elementos que vamos a desarrollar como claves fundamentales de nuestra estructura económica (generación, producción, transporte y



venta resumidos en la creación de oferta y demanda), y hemos iniciado unas cuantas partidas para familiarizarnos con la barra de herramientas y el entorno gráfico del programa. Lo difícil comienza ahora, en que tenemos que definir aún más nuestro objetivo. Todo el jaleo de fábricas y tiendas se concreta en conseguir levantar un imperio económico que impresione a nuestros jefes del Consejo de Dirección y que nos garantice que al menos el 75% de los componentes de este órgano van a votar a nuestro favor.

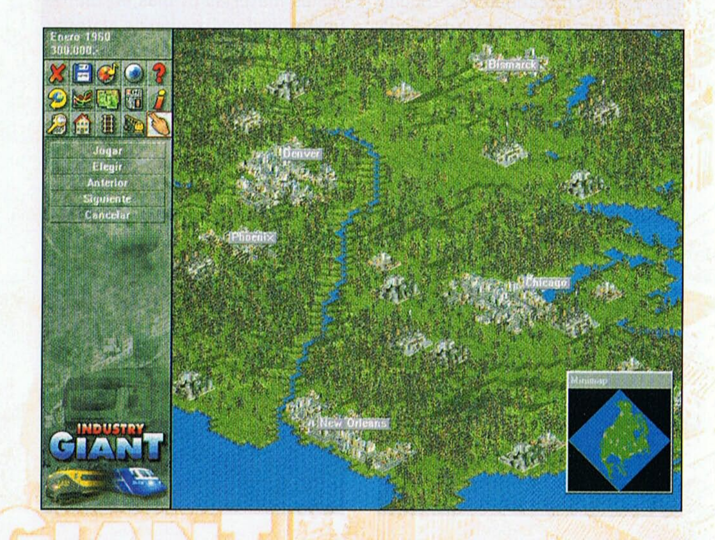
Para empezar, vamos a iniciar una nueva partida. Lo primero que hay que hacer es explorar el terreno lo más rápidamente posible observando las distintas poblaciones y estudiando su tamaño. Nuestro olfato de *homo economicus* debe ahora seleccionar donde debemos empezar a invertir. Si ya has encontrado la ciudad o el pueblo donde siempre deseaste empezar una nueva vida (económica, se entiende) busca dentro de esa población los edificios que pertenezcan al contrincante y estudia el mercado. Ahora tienes varias

opciones: o te largas a otro pueblo donde haya menos competencia o entras en competencia directa con el oponente. Éste es el método general que deberás seguir durante toda la partida, pero es especialmente importante que el primer lugar donde te establezcas, desarrolle su economía aportándote a ti el mayor beneficio. En cualquier caso, hay algo que por si no te has dado cuenta te tenemos que aclarar: aunque el juego se supone que consiste en planificar una exitosa estrategia general para los negocios comerciales, esto es tan sólo una parte. En realidad casi todo el juego consiste en una adecuada gestión de muchos canales de distribución. De hecho, «Industry Giant» es un tanto limitado si hablamos de negocios, pero esto es un hecho intencional: las fábricas sólo pueden producir un tipo de objeto al mismo tiempo, algo que no es muy realista de acuerdo a los estándares actuales de diversificación y aprovechamiento de los recursos. Por lo tanto, debido a esta limitación un tanto irreal, es muy importante que elijamos muy bien esos objetos que vamos a producir en las fábricas de manera individual, para evitarnos después tener que invertir más tiempo y dinero en derribar las fábricas y construir nuevas fábricas que produzcan objetos generadores de mayor demanda. Por lo tanto, una vez identificado un mercado fuerte, tenemos que comenzar a construir fábricas que nos permitan convertir las materias primas en bienes finales. La localización de materias primas en el entorno es otro punto importantísimo a tener en cuenta antes de elegir asentarnos en una población o decidirnos más adelante a desarrollar la economía de subsiguientes núcleos urbanos. Hay cuatro tipos principales de edificio que a su vez se subdividen en





muchos más, pero de momento los únicos que nos interesan son los de Producción, ya que ellos nos permiten transformar las materias primas. ¿Ya has evaluado todos los datos de la población y de tu contrincante y te has decidido a construir? Pincha en el icono de Edificios, selecciónalo y elige el sitio donde lo vas a plantar. Recuerda que debe estar lo más cerca posible de la fuente de materias primas, pero que si al mismo tiempo lo colocas en las proximidades de una población vecina a la que estás desarrollando, ahorrarás dinero y maximizarás la venta de productos de esa fabrica. Pero ¿qué ocurre si el terreno en el que queremos edificar no se encuentra todo a la misma altura? Normalmente, cuando construimos un edificio lo estamos haciendo sobre tierra virgen, con su vegetación, sus ríos y sus desniveles. El programa nos informará automáticamente de cual es el coste de demolición del terreno, es decir, cuánto nos costará dejarlo en condiciones para que plantemos nuestro edificio libre de obstáculos. En este momento es importante observar la dificultad



de hallar un adecuado equilibrio entre las ventajas e inconvenientes de una ventajosa colocación de un edificio. Puede estar muy bien situado pero habernos resultado sumamente caro demoler el terreno, por lo que hay que estar muy pendientes del coste automático de demolición que aparece en la parte izquierda de la pantalla. Si el terreno no está nivelado, habrá que realizar la operación manualmente con el icono de Demolición. Para este caso es preferible no excederse con el tamaño de la plantilla de nivelación y escoger el tamaño (2x2) a no ser que andemos escasos de tiempo y sobrados de fondos.

Ahora que ya disponemos de nuestra flamante y cuidadosamente escogida fábrica, vamos a edificar una tienda donde poder vender los bienes finales. Cuando nos dispongamos a colocar el tipo de tienda que hemos seleccionado, aparecerá una rejilla que al moverla indicará la población de consumidores potenciales de la tienda en función de su posición en el mapa de la ciudad. Además, un pequeño indicador informará de los diferentes





tipos de producto/s que la tienda puede vender. La diferencia entre encontrar o no un elevado nivel de demanda para un bien o grupo de bienes puede reducirse a algo tan simple como mover la rejilla dos bloques de casas más a la derecha o hacia arriba. Es cuestión de un poco de paciencia y (por qué no decirlo) algo de suerte. Antes de plantar la tienda párate a pensar en esto: si eliges colocarla en medio de la ciudad, probablemente el nivel de demanda sea mayor, pero tendrás que pagar el coste de demolición de algunos edificios para poder colocarla. Por otra parte, si construyes en el extrarradio habrá una menor demanda, pero ahorrarás costes de demolición y además te aseguras tener un buen sitio para más adelante, cuando la ciudad crezca y se desarrolle. Otro punto a tener en cuenta es el hecho de que las tiendas del mismo tipo cuyas zonas comerciales se superpongan compiten unas con otras y se restan consumidores mutuamente, por lo que es recomendable (como ya hemos dicho) estudiar bien el terreno antes de lanzarse a fabricar como locos. Para llevar un seguimiento de la



demanda de cada tienda, recurrimos al icono de Información. Una manera muy importante y segura de aumentar las ventas es la contratación de anuncios publicitarios, así que no dudes en hacerlo en cuanto te hayas establecido y te quede libre un poco de dinero.

TRANSPORTE: EL PUNTO CLAVE

"Del dicho al hecho hay mucho trecho." Anónimo

Nos encontramos ante el apartado más importante del juego, ya que si no conectamos todos los edificios que hemos construido, la estrategia que hemos planteado no habrá servido para nada. El edificio fundamental para conectar unas estructuras con otras es la Terminal. Cada terminal tiene una zona que delimita los edificios a los que puede abastecer. Este área (que se parece mucho a la que tienen las tiendas) nos sirve para conocer cual es el entramado invisible que conecta todo el mercado. Por ejemplo, no podemos esperar que por colocar una fábrica junto a una planta de materias primas y

esperar que los bienes pasen de una a otra espontáneamente. Lo mismo ocurre con las fábricas y las tiendas. Una buena red de transportes significa tener trenes o camiones transportando diferentes tipos de productos hasta una terminal, que a su vez puede repartir los productos a diferentes tiendas. Podemos utilizar trenes o aviones para cubrir distancias largas, pero la clave está en mantener el coste de transporte al mínimo. Pero conectar las distintas terminales utilizamos vías y carreteras, lo cual supone un gasto adicional. La ruta más corta es siempre la más deseable, ya que será la más rápida a la hora de transportar y también incurriremos en menor gasto a la hora de construir carreteras o vías de tren. Pero por otro lado a veces puede no ser la más barata, ya que el coste de demolición o allanamiento del terreno puede encarecer mucho lo que a priori parecía barato. Por ejemplo, es mejor formar un túnel o un puente por encima de terrenos como agua o montaña, porque modificar el trazado del terreno es más trabajoso y más caro.







Una vez que tengamos montada la red de vías y carreteras, hay que invertir en vehículos que realicen el duro trabajo de transportar las materias y los productos. Lo mejor es generar un vehículo en la terminal donde se va a llenar de materias primas. Al inicio del juego tenemos que elegir el año en que queremos que de comienzo el juego, y en función de lo que elijamos tendremos disponible una tecnología u otra. Un truco muy útil que surge en este sentido consiste en planificar de antemano todo el discurrir de la evolución tecnológica y pensar desde un principio nuestra ruta de transporte en base a inventos que aún no han sido desarrollados. Tomando notas a lo largo de las partidas o consultando directamente las tablas que vienen al final del manual del juego, podemos predecir en qué año va a ser introducido un nuevo coche o invento y montar nuestra red de tal manera que podamos sacar partido al invento inmediatamente.

¿LO QUIERES? PUES PÁGALO

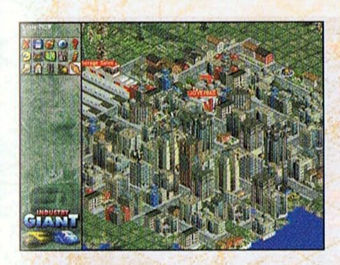
"Todo individuo trata de emplear su capital de tal forma que su producto tenga el mayor valor posible." Adam Smith

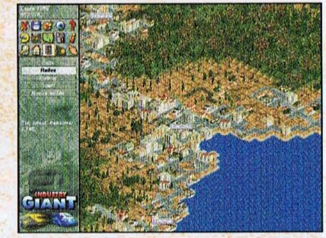
Pues bien, ya tenemos nuestros productos en las tiendas y ahí fuera hay montones de personas que están deseando adquirirlos. Ya hemos visto que la publicidad aumenta nuestras ventas, pero lo más importante es llevar un adecuado control del precio de los productos para lograr equilibrar la relación entre las ganancias y la demanda. Cuando más altos sean nuestros precios, más baja será la demanda y viceversa. Pulsa en el icono de Estadísticas y luego en Tiendas para incrementar o hacer decrecer los precios. Pero entonces,

¿qué hacer para ganar dinero sin perder clientes? La estrategia más directa y sencilla consiste en espiar a nuestros competidores y ver qué productos están vendiendo en sus tiendas más cercanas a las nuestras, esas que realmente "nos hacen la competencia". Tras estudiarlas detenidamente, coloca el precio de tus productos (los mismos productos que estén vendiendo ellos) un punto por debajo en cuanto a precio. De esta manera atraerás mucha más demanda (se la robas a ellos) y ganarás beneficios mientras vendes más barato que tus enemigos. Pero ahora cuidado, porque ellos comenzarán a usar la misma estrategia. Sigue vigilando sus precios y continúa decreciendo los tuyos en proporción hasta que veas que los otros han dejado de hacerlo. Por supuesto, debes aumentar el abastecimiento de bienes finales o no podrás llevar a cabo esta estrategia.

Antes de abrir una tienda utiliza mucho el icono de Información para enterarte bien de lo que el contrario está vendiendo. Ahora tienes que producir lo mismo para poder entrar en competencia directa con





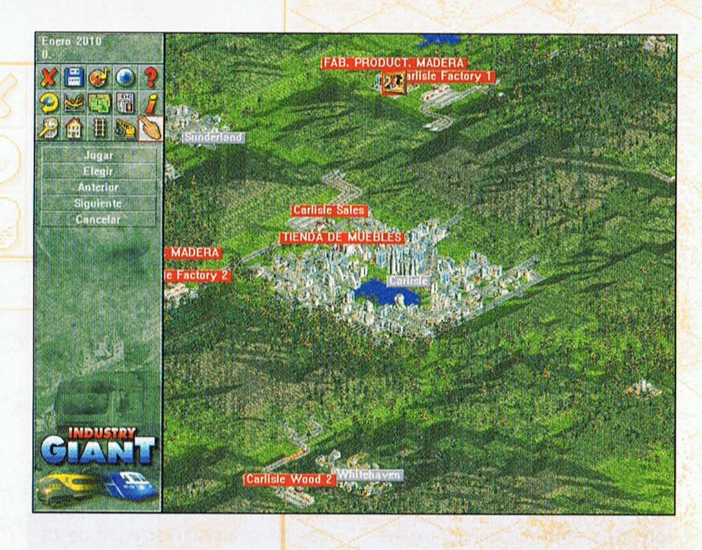


él. Anota cuál es su oferta y cuál es su demanda y luego construye tu tienda de tal manera que intentes sobrepasar su nivel de demanda (ya sabes que depende de donde coloques la rejilla). Una vez que conozcas el tipo de tienda y los productos que debes vender, ya estas preparado para abrir la tienda y machacar al contrario. Para averiguar cual es la zona comercial de una tienda del oponente, activa el icono de Información y pulsa en la tienda que desees espiar. Cuanto más casas y edificios de apartamentos tenga en la proximidades, más difícil será ganarle. Al construir, intenta que un lateral de tu rejilla coincida con el lado de la rejilla del contrario donde haya más población: el oponente perderá automáticamente clientes y los ganarás tu.

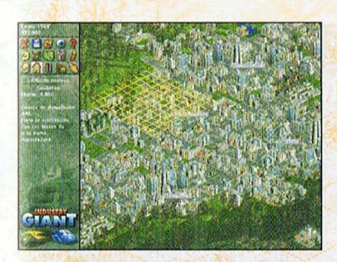
LAS CUENTAS CLARAS

"Cuando podemos medir aquello de lo que hablamos y expresarlo en cifras, sabemos algo de ello; cuando no podemos medirlo ni expresarlo en cifras, nuestro saber es débil e insatisfactorio." Lord Kelvin

Para poder seguir la pista a todo este enjambre de datos disponemos de una gran variedad de tablas y gráficos donde echar un vistazo a la evolución de nuestros ingresos en función de cada tipo de producto o mirara cuales han sido los costes totales en las diferentes áreas. Por ejemplo, podemos ver una magnífica comparativa entre nuestra evolución y la de nuestros contrincantes que nos da una idea bastante clara de cómo se está desarrollando la cosa en realidad. Pero eso lo podemos hacer con nosotros mismos, comparando (es un suponer) los beneficios de nuestra división de juguetes con los que provienen de la fabricación de coches y decidir



si merece la pena seguir invirtiendo en una o en otra o incluso si sería bueno hacerse con alguna industria de un competidor. Las gráficas son un instrumento imprescindible para avanzar adecuadamente en el juego. Siempre que nos enfrentamos a un sólo oponente, el juego se endurece, así que no conviene perderlo de vista ni un momento. Yendo a la pantalla de Información del Oponente disponemos de datos tan interesantes como cual es el capital de que dispone, cuales fueron los beneficios generados el pasado ejercicio o el valor total de la compañía. Mediante el análisis de estos valiosos datos podemos averiguar sin mucho problema cuando es el mejor momento para absorberlo, si tiene posibilidades de expansión a corto, medio o largo plazo o si la compañía está bien o mal diversificada. Es decir, nos pone en bandeja, ahora que ya sabemos cómo funciona el juego, adelantarnos a sus movimientos y atacarle en sus puntos débiles. Una buena compañía es aquella que tiene muchos productos distintos a la venta y cuyas tiendas están siempre abastecidas.





CONOCE A TU ENEMIGO

"Si, ya lo sé. Tienen más dinero."
Ernest Hemingway

La libre competencia leal es uno de los principios en los que se basa la economía de mercado. La competencia es buena porque hace que las empresas no se estanquen y tengan que evolucionar para ofrecer siempre los mejores servicios, y ayuda a equilibrar los precios. Un tanto de lo mismo ocurre en «Industry Giant». Antes de empezar a jugar tienes que elegir quién o quienes serán tus oponentes.

Podemos elegir entre cinco oponentes que en teoría tienen distintas características y comportamiento. A la hora de la verdad, no encontrarás mucha diferencia entre uno u otro. Su comportamiento nunca es demasiado agresivo cuando las espadas están en todo lo alto y a veces tardan bastante en reaccionar a tus estrategias de merma de demanda.

Aunque el manual sugiera lo contrario, estudia a tus oponentes desde el principio y aprende de ellos. En las primeras partidas, siempre que te ofrezcan la posibilidad de





buscar donde se ha producido la noticia que te dan sobre tu oponente, aprovéchala y examina todas las instalaciones. Al empezar a intentar comprender cómo se juega debes prestar especial atención a lo que hacen tus contrarios y aprender de ellos para poder luego superarlos. Cuando juegues con varios oponentes a la vez, estudia bien las gráficas y averigua cuanto antes cual es el oponente más fuerte. En las primeras partidas, imítalo; luego, ve a por él.

El verdadero truco del juego está en aprender bien todos los matices del transporte y sobre todo calcular bien sus costes. Desde ahí, imaginar cual es la mejor colocación para las terminales, fábricas y tiendas. Una vez domines esta parte, cambiar la producción y la oferta de productos para satisfacer a las demandas cambiantes no resulta demasiado complicado. Efectivamente, estarás pensando que es el proceso casi inverso al que hemos descrito desde el comienzo. Es algo así como aprender a pensar al derecho y luego darle la vuelta y empezar por el final. Sobre todo no te olvides de





esta frase: el transporte es la clave de todo el juego. Como esta premisa básica no cambia realmente de un escenario a otro, el verdadero reto está en localizar rápidamente cuales son las zona problemáticas de cada mapa, ajustar la estrategia de acuerdo a la situación y actuar conforme hemos ido explicando en esta Guía Rápida.

Para terminar, recordarte que una de las mayores ventajas que «Industry Giant» ofrece al jugador es la posibilidad de crear sus propias misiones mediante un sencillo y versátil editor de escenarios, así que si crees que ya dominas todos los escenarios y misiones del juego, aparte de darte la enhorabuena por tu capacidad como empresario, no podemos dejar de sugerirte que pruebes tu mismo a ponértelo aún más difícil, ya que puedes variar todas las condiciones iniciales del escenario, desde el tipo de terreno al tamaño del capital y el tipo de economía. Esto permite definir ciudades de diversos tamaños, añadirles industrias adicionales y todo este tipo de cosas. Ahora ya puedes considerarte un verdadero Gigante de la Industria.

BIG RED RACING

Para poder jugar usando cualquier vehículo en cualquier pista se deben de seguir estas Instrucciones:
Desde el directorio en el que hayamos instalado el juego, escribir lo siguiente en la línea de comandos de MS-DOS:
racing -car <coche1> -car <coche2>
Teniendo en cuenta que <coche1> y <coche2> contendrán la elección de vehículo. Los nombres de los distintos coches se pueden extraer del propio directorio del juego, ya que son todos aquellos ficheros cuya extensión es "*.vhc", por lo que deberemos de sustituir los parámetros por los nombres de los ficheros sin extensión, por ejemplo:
El fichero en el que se contienen el semitruck es llamado truck.vhc. Así, para usarlo junto con el Mini, (ficheros truck.vhc y min.vhc) sería:
racing -car truck -car mini





BLACK DAHLIA

Estos códigos te permitirán resolver los distintos puzzles. Para activarlos, bastará con teclearlos mientras te encuentres en la pantalla del puzzle (se encuentran ordenados según hacen su aparición en el juego):
LEADHEAD: Puzzle de la vidriera.
LOGHOUSE: Puzzle de la caja en forma de casa.
TURNKEY: Cerradura del mueble en casa de Louie.
RINGDING: Puzzle del sello (anillo).
ARTHUR: Puzzle de la mesa circular en el salón del Raven.
MASTERLOCK: Caja fuerte de Winslow.
CANCAN: Puzzle del portal en el mundo de los sueños.
TRIANGLE: Puzzle de la puerta del salón en el Raven.
PRESSURE: Puzzle de las válvulas.
BARBELL: Puzzle de la cerradura con barrotes.

NIMBLE: Puzzle de la palmatoria de la vela.
SUNSPOT: Puzzle del sol y los plnetas en Europa.
LADYBUG: Puzzle de la cerradura con barrotes (Europa).
KEYPUNCH: Puzzle de las llaves (Europa).
GEAROIL: Puzzle de las palancas (Europa).
ROCK33: Puzzle de las piedras (Catacumbas).
BLOCKHEAD: Puzzle de las piezas con deslizamiento (Catacumbas).
TEMPLE: Puzzle de las columnas (Catacumbas).
GEMSTONE: Puzzle de la bolsa de runas (Catacumbas).
BOXTOP: Puzzle del baúl en el tren
CANDYCANE: Puzzle de la lata (LA)
TELEPORT: Puzzle del telegrama (LA).
PEEPER: Puzzle del telescopio (LA)
BONGO: Puzzle reloj de cuco (LA).

CHAOS ISLAND

Basta con mantener pulsadas las teclas **CONTROL, MAYÚSCULAS, X y S** durante el juego, y una barra roja aparecerá en la parte inferior izquierda, entonces puedes pulsar los siguientes trucos para obtener varias ventajas, pulsando a continuación **ENTER:**



Kill: Mata al enemigo seleccionado.
Egg raptor: Da el huevo de Raptor.
Egg trex: Huevo de Tiranosauio Rex.
Egg stegosaur: Te da el huevo de Estegosaurio.
Egg parasaur: Huevo de Parasaurio.
Egg dilo: Huevo de Diloposaurio.
Egg triceratops: Te da el huevo de triceratops.
Egg compy: Te da otro armamento.
Money #: Donde # es la cantidad de suministros a recibir.
Win: Ganar la misión.
Lose: Fracasar en la misión.
Macleod: Invencibilidad.
Clear: Limpia de enemigos todo el mapa.
Audio #: Habilita algunas grabaciones de victoria y derrota (donde # es el número).
Dead: Tardas más en morir.
Prince: Muestra una nota especial del programador.
Remdul: Personaje oculto (que es algo parecido a un pequeño alienígena con una súper metralleta).

Drawrect: Se dibujarán rectángulos sobre todas las unidades hasta que vuelvas a instalar el juego.
Grid: Aparecerá un enrejado sobre el mapa y no desaparecerá hasta que reinstales el juego.
Evets: Configuración especial para ganar y conseguir audio extra.
Core: Muestra una curiosa foto de los programadores.
raggsdale: Listado de trucos.
health amt: Aumenta la vitalidad de las unidades seleccionadas en la cantidad indicada (amt).
hppr amt: Ajusta el porcentaje de vida de las unidades seleccionadas al valor que demos a amt.
Mayúsc.+F3: Pausa el juego.
Mayús.+F4: Fotograma a fotograma.
Mayúsc.+F5: Juego normal.

CONQUEST EARTH

Para tener acceso a los niveles indicados tan sólo deberás de hacer la selección de tu raza en la pantalla de selección y luego teclear los códigos en MAYÚSCULAS:
KICKS BUTT: Nivel 5.
TRIFFIDS: Nivel 10.
JUPITER: Nivel 15.
BIG GREEN MONSTER: Nivel 20.
H G WELLS: Nivel 25



CONSTRUCTOR

Para activar estos trucos debes de pulsar la tecla "C" inmediatamente después de iniciar el juego, entonces aparecerá un signo de suma junto a la fecha. Ahora cualquier truco que uses si funciona correctamente se oirá un pitido que te indicará que funciona tanto en la pantalla de juego individual como por red:
actions674: Utilizar todas las acciones despreciables en el nivel fácil.
build909: Pulsa Control cuando sitúes una casa para que se construya de inmediato.
cadets552: Con Alt+P y Alt+M, cadetes de policía y mafiosos.
complain840: Alt+C hará que desaparezcan todas las quejas.
estates131: Comprar cualquier estado sin límites.
fences673: Construir cualquier vaya donde desees.
gadgets337: Construir todos los complementos.



gangster822: Convertir a los trabajadores en gansters.
houses738: Seleccionar cualquier casa en cualquier momento.
loans039: Pedir préstamos de cualquier cantidad del banco.
map751: Jugar en cualquier mapa y con cualquier número de jugadores.
missions824: Alt+I apaga todas las misiones.
speed471: Aumenta la velocidad del juego en modo Red.
teams418: Cambia tu equipo en el modo de un jugador.
tenants127: Seleccionar cualquier capataz.
weapons473: Comprar cualquier arma para los gansters.
worker902: Comprar cualquier trabajador en cualquier momento.

DARK RIFT

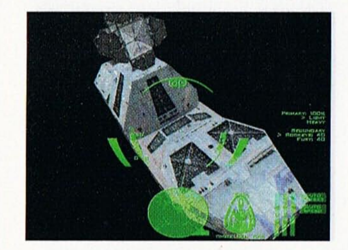
Puedes utilizar el código **"kronos"** para activar al personaje oculto de Sonork.

DEADLOCK II

Presiona las teclas CTRL y F12 e introduce los siguientes códigos sobre el cursor:
bigbro: Ver cualquier territorio.
charisma: Jugadores del ordenador aliados.
greeblie: Termina la investigación.
leo: Recursos en cualquier territorio enemigo.
pile it on: Añade recursos.
q40: Descubre todo.
s-mart: Aparece Skirineen .
Squish: Gana el escenario.
wall2wall: Población máxima.

DESCENT: FREESPACE

Durante el juego teclea **WWW.VOLITION-INC.COM.** Ahora mantén pulsado el acento y, sin soltarlo, teclea los siguientes códigos, aunque si se utilizan estos trucos NO se podrá pasar de misión:



C: Enviar un mensaje al enemigo.
SHIFT-C: Permite contra-medidas en todas las naves.
K: Destruye a tu objetivo actual.
SHIFT-K: Destruye el subsistema de tu objetivo actual.
ALT-K: Recibe un 10% de daño.
I: Invulnerable.
SHIFT-I: Objetivo invulnerable.
O: Activa la física de Descent.
W: Armas infinitas para tu nave.
SHIFT-W: Armas infinitas para todas las naves.
G: Da por terminados todos los objetivos principales.
SHIFT-G: Da por terminados todos los objetivos secundarios.
ALT-G: Da por terminados todos los objetivos de bonus.
9: Scroll hacia delante a través de las armas secundarias.
SHIFT-9: Scroll hacia atrás a través de las armas secundarias.
0: Scroll hacia delante a través de las armas primarias.



SHIFT-0: Scroll hacia atrás a través de las armas primarias.
R: Petición de rearme.

DOMINION

Presiona **ENTER**, teclea el código y presiona de nuevo **ENTER** durante cualquier misión del juego (los trucos son sólo operativos en modo campaña y misiones de un jugador, no funcionan en multijugador):
LUSHEE: Incrementa los recursos.
INFRARED: Muestra todo el mapa.
COMBUSTION: Destruye todas las estructuras y unidades enemigas.
ZIPPER: Construyes más rápido, pero también lo hace el ordenador.

NHL'99

Teclea lo siguiente durante el juego para activar los trucos:
AWAYGOAL: Gol favorable al equipo visitante.
HOMEGOAL: Gol favorable al equipo local.

EYE OF THE BEHOLDER III

Para ver la secuencia final: Renombra INTRO.GFF a un nombre como por ejemplo CFLAM.GFF y entonces renombra FINALE.GFF como INTRO.GFF, ahora arranca el juego y



verás la citada secuencia, después puedes deshacer los cambios.
En el directorio del juego escribe: Set Aesop_Diag=1, si ahora arrancas el juego, durante el mismo la letra "G" activará el teletransportador y la letra A arrasa con todos tus enemigos.

FADE TO BLACK

Pistas: Pulsa Alt para ir al modo disparo y mira alrededor, si hay alguien a quien puedas disparar será automáticamente puesto en el objetivo.
No hay modo de matar a los Golems excepto si uno te sigue por el corredor a la habitación con la mano en el baño. Entonces pulsa el botón que hay en uno de los paneles para activar el rayo rojo desintegrador y que mate al golem, entonces su ojo caerá y se lo debes dar a la mano que sale del baño.
Para hablar con el oráculo debes caminar por las baldosas en la misma secuencia que en la habitación anterior, no necesitas saltar, sólo hacer lo correcto hasta que estés en el borde y el oráculo aparecerá.
Hay un modo de matar a los dos golems en la habitación de la pirámide. Sólo permanece en el elevador cuando apareces y espera a que vengan hacia ti. Cuando estén casi encima tuyo, usa el elevador de nuevo. Cuando regreses sólo quedarán sus ojos y podrás poner los cristales en paz.

FIGHTERS ANTHOLOGY

En el menú principal, mantén pulsadas las siguientes teclas:
ALT, CTRL y SHIFT (los de la derecha), y manteniéndolas apretadas y pulsa sobre "single mission". Te dará acceso a todas las misiones y podrás volar en una "mosca atómica" y otro avión (parecido a un dinosaurio volador).
En las misiones que se utilizan los aviones invisibles en vez de ir directos a los puntos de navegación de los objetivos, hay que esperar un poco dando rodeos hasta que salgan unos aviones aliados y derriben a un par de enemigos, sabiendo a qué altura se encuentran y luego atacar al objetivo en esa misma altura, y por fin podréis pasar a la siguiente fase.

FINAL FANTASY VII

Hay una posibilidad de conseguir infinito dinero, en el primer pueblo (Mancharia). Dirígete a la esquina superior derecha de la casa, presiona el botón con una X mientras quedas frente al reloj, entonces recibirás una tarjeta; utiliza la tarjeta mientras le queden fondos. Una vez echo, vuelve al reloj y presiona el botón de la X una vez más; esta vez te dará una tarjeta que aparentemente no tiene ningún dinero, pero tiene dinero infinito.

HOCUS POCUS

Los trucos (en forma de código) para este peculiar juego son los que a continuación te relatamos:
FEELGOOD: Energía.
BANANA: Láser.
BLAKE: Llaves.
QUARK: Súper disparo.

ICARUS

Teclea los códigos que te damos a continuación antes de atacar:
BABY: Mata al enemigo al primer golpe.
WAAC: Mantiene los puntos de vida y magia.
Durante cualquier momento del juego se pueden teclear este código:
JJUN: Dinero gratis.

INCOMING

Teclea en el menú principal del juego lo siguiente:
numberonedacrestreet: Accederás a un menú con trucos.

MANX TT

En la pantalla de selección de transmisión pulsa en orden: **CAMBIO ARRIBA, CAMBIO ARRIBA, CAMBIO ABAJO, CAMBIO ABAJO, INCLINA IZQ., INCLINA DCHA., FRENO** y después **ACELERADOR.** Con esto conseguirás que todos los corredores vayan conduciendo una oveja.

M.A.X. 2

Para poder acceder a todas las campañas de este juego deberás de editar el fichero **"Max2.ini"** en el

directorio del juego y modificar su contenido, poniendo:
current_campaign_1_mission=1
current_campaign_mission=49
last_campaign_played=49
Ahora obtendrás acceso a todas las campañas.
Por otra parte existen una serie de trucos para el modo de un jugador(escribirlos entre corchetes):
[MAXSPY]: Si está Activado se pueden ver las unidades del mapa.
[MAXSURVEY]: Si está Activado puedes ver la localización de recursos.
[MAXSTORAGE]: Se llenan las unidades y edificios de material.
[MAXSUPER]: Tras seleccionar una unidad será mejorada al máximo.

MECHCOMMANDER

Tras actualizar el juego a su versión 1.8 con el correspondiente "patch", dirígete al directorio del juego (por ejemplo: C:\Archivos de Programa\FasaInteractive\MechCmdr), busca el archivo "window.fit". Copia el archivo y renómbralo como ixtlriimceourl (cuidado al realizar esto ya que puede provocar que el ordenador se bloquee al arrancar el juego):



POUNDOFFLESH: Te da un millón de puntos de recursos.
ROCKANDROLLPEOPLE: Elimina el límite de peso en la misión actual.
Los siguientes códigos pueden ser utilizados en cualquier momento del juego, proporcionando las ventajas indicadas:
CTRL-ALT-W: Ganas la misión.
OSMIUM: Mechs invencibles.
LORRIE: Repara las armas y armaduras dañadas.
LORDBUNNY: Activa el número infinito de ataques aéreos, para lanzarlos mantén pulsada la "B" mientras usas el botón Izquierdo del ratón.
MINEEYESHAVESEENTHEGLORY: Muestra todo el mapa.
DEADEYE: Da el máximo de pericia con armas.
FRAMEGRAPH: Muestra el índice de fotogramas por segundo.

PINBALL FANTASIES

Teclea los siguientes códigos durante el juego:
cheat: Introducción de códigos.
earthquake: Evita los TILT.

extraballs: Añade siete Bolas EXTRA a la partida.
fair play: Desactiva los Trucos.

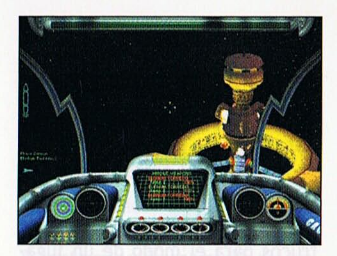
SPEC OPS

Una vez empezada la misión, pulsa **ALT SHIFT V**, se activa la lista del inventario y selecciona uno nuevo llamado **VIEWFINDER**, úsalo con **ENTER**, la pantalla se volverá azul unos instantes y serás inmune.

TERMINATOR: FUTURE SHOCK

Para utilizar estos trucos en este apasionante juego, presiona **"alt+\"** en primer lugar, luego introduce los códigos para obtener las ventajas indicadas:
version: Información de la versión.
garble: Desactiva los códigos.
superuzi: Te da la Super UZI.
firepower: Te da todas las armas.





nextmission: Te lanza a la siguiente misión.
icantsee: Visión de Infrarrojos.
Whoami: Muestra tu estado.
counters: Actual posición en x e y.
bandaid: Te da puntos de vida.
Turbo: Activa el turbo.

X-COM: INTERCEPTOR

Presiona conjuntamente **CTRL y E** hasta escuchar un doble pitido que te indicará que lo has hecho bien y que habrás activado los trucos. Una vez ocurra eso teclea los siguientes códigos:
BATTLECHEAT: Activa los trucos durante el vuelo.
CANTTOUCHTHIS: Consigue la invencibilidad.
FILLERUP: Rango ilimitado de vuelo.
KNOWITALL: Toda la tecnología.
QUICKBASE: Finaliza todas las bases en construcción.
PAYDAY: Incrementa tu dinero.

Este libro se incluye conjunta e inseparablemente
con la revista Micromanía 46


HOBBY PRESS